









FINAL FIGHT



0

3 03..38





AOAD AVENGER



SONIC CD







MEGAFORCE es una publicación de: Editorial Primavera

Director General: Luis Martínez Ruíz

Director: Jesús Lázaro Redactores y colaboradores: Francisco Durán, Mary Connor, Mónica Morales, Jaime Torroja Diseño: J.Lázaro Autoedición: Mario Ruíz

Redacción, Administración y Publicidad: C/ Córcega 267, Principal 2º 08008 Barcelona Tel. (93) 218 25 06 Fax (93) 218 27 87

> Publicidad: José González Voces

Producción: Artibox, Barcelona Preimpresión digital: Clickart, Madrid Suscripciones: G+J, S.A. Marqués de Villamagna 4, 28001 Madrid. Tel. (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71 Distribución: G+J S.A. Impresión: Rotocayfo S.A.

© Megapress/Ed. Primavera Todos los derechos reservados Prohibida la reproducción total o parcial sin autorización escrita del editor: Depósito legal: B-17380-92 ISSN: 1132-2721

ESTE

MEGANOTICIAS

8 Ponte al día en lo último que pasa en el mundo Sega, dentro y fuera de nuestro país... Este mes hemos seleccionado las mejores noticias para que estés enterado de todo, algunos titulares son: Gran Final Europea de Sega, ¡Así es el 32 bits de Sega!, Juega por teléfono con AT&T...

REPORTAJE 14 EL ECTS DE OTOÑO

Una vez más septiembre ha llegado, y con él llega la edición de otoño del ECTS (European Computer Trade Show), la feria más importante de Europa en materia de vídeojuegos. MEGAFORCE no podía perdérsela v fue a Londres para traerte, de primera mano, las novedades más calientes de esta exposición en la que, como era de esperar, destacaron de forma especial los productos para Sega. El sistema CD era una de las estrellas y acaparó la atención del público, junto con las versiones de las últimas películas de cine, los mandos de control más alucinantes y los mejores juegos deportivos.

PREVIEWS

Los juegos que casi puedes "tocar", las novedades que van a llegar... Aquí las tienes.

- 22 Street Fighter (MD)
- 28 Haunting
- 30 Star Wars
- 34 Jurassic Park
- 38 NHL Hockey 94
- 40 Landstalker
- 44 James Pond 2
- 45 Wolfchild

MES

MEGADOSSIER 46 Jungle Strike

Si no sabes cómo terminar tal o cual misión de Jungle Strike, este dossier es justo lo que necesitas: mapas con la situación de los enemigos, vidas extras y prisioneros y consejos para que no tengas problemas en los cinco primeros niveles. El próximo mes tendrás la solución a los cuatro restantes.



72 Mortal Kombat

74 Krusty's Fun House

76 Double Dragon

78 Spiderman

80 Master of Darkness

82 Superman

HIT PARADE

88 Esta es la lista que mejor te orientará sobre los éxitos de Sega: los bestsellers del último mes para las tres consolas.

CODIGOS

Para disfrutar a tope de tus juegos favoritos para Mega Drive no hay nada como los códigos que te ofrecemos para Game Genie. Hay códigos para los jugadores más perezosos, pero también los hay para los más temerarios.

REPLAY 54 THUNDERHAWK PARA MEGA-CD

Comprueba por ti mismo cómo son los juegos para el sistema de CD-ROM de Sega: gráficos, música, animación... Thunderhawk es uno de los mejores ejemplos.

ZAPPINGS

Cuando quieras saber qué hay en el mercado o necesites consejo sobre cuál comprar, ve a estas páginas.

58 Robocop III

60 Mig 29

62 Formula One

64 Super Shinobi II

66 Bart's Niahtmare

68 The Flintstones

70 Davis World Cup

MEGALECTORES

92 Si te gusta formar parte de la revista, no lo dudes un instante: aquí están los mejores trucos, los mejores cómics y las fotos más atrevidas de nuestros lectores.

EL TABLON DE SONIC

94 Ya sabes que éstas también son tus páginas: ofertas, intercambios, contactos... Siempre hay una ganga o un amigo esperándote.

EL CORREO DE SONIC

96 Si hay alguien que sabe del mundo de Sega, ése es Sonic. Pregúntale lo que quieras: cómo terminar un juego, qué es tal aparato, cuándo estará disponible éste o aquel cartucho o disco... Seguro que intentará ayudarte.







32 BITS DE

omo ya os adelantábamos en el número pasado, Sega está ultimando los detalles de una nueva consola destinada a revolucionar el mundo de los videojuegos. El Proyecto Saturn consiste, ni más ni menos, que en la creación de una consola de 32 bits y Mega Force ha tenido acceso a algunos detalles de lo que será este pequeño monstruo.

En el corazón de la nueva máquina habrá un

procesador de 32bits trabajando con un ciclo de reloj de 27MHz. Para que os hagáis una idea, la Mega Drive lleva en su interior un procesador de 16 bits que funciona a una velocidad de 7.61 MHz. Como véis, la diferencia entre

ambos sistemas es enorme. El chip será un V60 producido por NEC pero modificado por Sega de forma que sea aún más potente.

Esta máquina también contará con una tecnología que le permitirá trabajar con imágenes de 24 bits, lo que significa, entre otras cosas, que podrá presentar más de 16 millones de colores. Además estos colores serán mucho más realistas y variados gracias al "Alpha Channel", un elemento gráfico desarrollado por Sega.

Por lo que se refiere a las animaciones, un procesador especial se encarga de la generación de los polígonos que forman las superficies. Este chip puede manejar 16.000 polígonos al mismo tiempo, de forma que las representaciones de los personajes y los escenarios podrán tener un nivel de detalle nuca visto (al menos en las consolas).

Como curiosisdad diremos que no se espera, en principio, que la consola cuente con una ranura para cartuchos, ya que todos los juegos que se desarrollen para la Saturn serán

distribuídos en CD-ROM.

llamada mantendrá la Tampoco se compatibilidad descendente, ya que la máquina es demasiado distinta de todo lo anterior. Esto significa que lo más seguro es que los CD's de la Mega CD no se puedan utilizar en esta máquina, aunque algunos rumores afirman lo contrario.

Más datos. La fecha de lanzamiento no está definitivamente marcada, pero se espera que en la primavera de 1994 se puedan ver los primeros prototipos. Lo más probable es que las primeras máquinas que se vendan (en Japón, por supuesto) estén en el mercado a finales del próximo año. El precio tampoco está fijado, pero es muy posible que ronde las 50-60.000 pesetas.

Adaptador de E. A. de cuatro jugadores



a firma americana Electronic Arts ha anunciado el lanzamiento de un adaptador para la Mega Drive que

permitirá que la consola sea utilizada por cuatro jugadores simultáneamente. Este dispositivo se denominará 4-Way Play y está previsto que salga al mercado en los próximos meses.

El anuncio tiene mucho que ver con los intentos que esta compañía está haciendo por borrar la imagen antisocial que tienen los videojuegos para algunos sectores de la sociedad. Electronic Arts también está desarrollando seis juegos deportivos que aprovecharán las ventajas del 4-Way Play. Entre ellos se incluyen John Madden 94, Bill Walsh, NHL Hockey 94 y EA Soccer. Sin embargo, los responsables de Electronics Arts han decidido que el primer juego que será compatible con el nuevo dispositivo no será una simulación deportiva, sino un cartucho de acción pura. Concretamente, el título elegido ha sido General Chaos.

El adaptador se pondrá a la venta en diciembre y los juegos a lo largo de próximo trimestre.

Más cine en Acclaim

no de los más importantes acuerdos comerciales relativos al mundo de las consolas de videojuegos se ha firmado recientemente.

Se trata del que se ha alcanzado entre Lightstorm Entertainment, la empresa multimedia del director de cine James Cameron (Abys, Terminator...) y la compañía desarrolladora de software Acclaim, Según los términos del contrato establecido entre ambas firmas, estas trabajarán juntas en la elaboración de juegos basados en las peliculas que produzca la empresa de Cameron desde el momento mismo de la creación del quión.

Esto significa que los programadores tendrán acceso a los rodajes de las películas, con las evidentes ventajas para los videojuegos.

La primera película que será llevada a las consolas será "True Lies", el último proyecto de Arnold Schwarzenegger, en la que el actor dará vida a un experto en armas nucleares atrapado en una conspiración del gobierno. Más tarde se empezará con una nueva versión del comic "Spiderman", también dirigida por el propio Cameron.



Parece ser que el principal motivo que ha llevado a Cameron a firmar este contrato con Acclaim ha sido el gran éxito de la versión consolera de "Terminator 2: El juicio final".

6490

6190

6490



VENTH POR CORRECT				
CARTUC	105	MEGADRIVE		
LISIA DRAGON	6685	MICRO MACHINES		
MERICAN GLADIATORS	7400	MS PAC-MAN		
NOTHER WORLD	8120	MUHAMMAD ALI BOX		
TOMIC ROBO KID	7320	NHL PA HOCKEY'93		
TMAN RETURNS	6900	PREDATOR 2		
TMAN REVENGE JOCKER	6350	RAIDEN TRAD		
IBSY IN CLAWS	8210	RBI 3 BASEBALL		
ARMEN SANDIEGO	6415	REVENGE OF SHINOBI		
APITAN AMERICA	6685	RISKY WOODS		
APTAIN PLANET	6500	ROAD RAS II		
ESTER CHEETAM	8210	ROLO TO THE RESCUE		
IKI CHIKI BOYS	5900	SHINING THE DARKNE		
IUCK ROCK	8190	SONIC		
OOL SPOT	7600	SONIC 2		
RUE BALL	6340			
BORG JUSTICE	6685	STREET OF RAGE 2 + A		
VID ROBINSONS	7300	STRIDER		
CAP ATTACK	6685	SUMMER CHALLENGE		
NOLAND +	6985	SUNSET RIDERS		
DNALD DUCK	5180	SUP, MONACO GP2 + A		
DUBLE DRAGON 3	7400	SUPER BATTLETANK		
CO THE DULPHIN	6685	SUPER KICK OFF		
IPIRE OF STEEL	6980	SUPER WRESTELMANI		
ROPEAN CLUB SOCCER	8190	SUPERMAN		
ANDER H.BOX.	6900	SWORD OF VERMILLIO		
-MUTANTS	6480	TALESPIN		
TAL FURY	7640	TERMINATOR 2		
ASHBACK	9900	T.FORCE HARRIER		
LOC	6685	THUNDERFORCE 4		
DGET TWINS	8600	TINY TOONS		
LAXY FORCE 2	6190	TOKI		
OBAL GLADIATORS	7640	TONY LARUSSA BASE		
OULS'N GHOST	5180	UNIVERSAL SOLDIER		
ME ALONE	6340	WARPSPÉED		
MANS	6830	WH. IN TIME C.S.D.		
DIANA JONES CRUSADE	6750			
MES BOND 007	7640	WORLD CHAMP SOCCE		
HN MADDEN'93 RDAN VS. BIRD	7490	WORLD CUP SOCCER		
	5420	WORLD TROPHY SOCO		
GLE STRIKE	9500	X-MEN + ADAPTADOR		
RASSIC PARK+ADAPT.	9990	4		

OF MONSTER

ATTACK CHOPPER

STY'S SUPER FUN HOUS.

US TURBO CHALLENGER 6685 BLE MADNESS 5940

6700

ADRIVE ACHINES 6900 IAN IAD ALI BOXING OCKEY'93 RAD EBALL OF SHINOBI OODS THE RESCUE THE DARKNESS 7480 R HOUSE II OF RAGE 2 + ADAPT. CHALLENGE IDERS IACO GP2 + ADAPT. ATTLETANK 7517 CK OFF RESTELMANIA 6685 F VERMILLION TOR 2 7390 HARRIER FORCE 4 6685 RUSSA BASEBALL AL SOLDIER 6190 Y IN MONSTERWORLD 7130 HAMP SOCCER UP SOCCER ROPHY SOCCER

DESCUENTA

MAYZ TU PEDIDO POR TELEFONOI

6 7 3 9 3 2 0

LUNES A VIERNES DE 10 A 20 H./SABADOS DE 10.30 A 14 H.

CARTUCHOS SUPERNINTENDO

AXELAY	6190
BATTLE CLASH	6320
COMBAT BASKET.	6190
GRADIUS 3	6190
HOME ALONE 2	6430
HUNT OF RED OCT.	7140
JOE & MAC	6320
ADVENTURE	5800
ALIEN 3	8285
AMAZING TENNIS	8240
BATMAN RETURNS	8190
BEST OF THE BEST	8290
BUBSY IN CLANS	8730
BULLS VS BLAZERS	7800
CAL RIPK, JR. BASEBALL	8230
CHESTER CHEETAN	8790
CHUCK ROCK	7650
CONGO'S CAPER	8655
CYBERNATOR	7690
DESERT STRIKE	8200
DINO CITY	8490
DOOMSDAY WARRIOR	8190
DRAGON BALL Z	7600
	13900
DRAGON'S LAIR	7645
EARTH DEFENSE FORCE	8190
FATAL FURY	9980
GEORGE FOREMAN'S KO BOX.	
GOAL	7190
GODS	7190
GOLDEN FIGHTER	6490
GOLDEN FIGHTER 2	6845
GUN FORCE	7900
JOHN MADDEN'93	7690
KAWASAKI CARIBBEAN CHAL.	
MARIO IS MISSINGI	7100
NHLPA HOCKEY'93	7890
OUTLANDER	7000

PAPERBOY 2

PUSH OVER

SONIC BLASTMAN STREET FIGHTER 2 8130 6490 SUPER ADJISLAND SUPER R-TYPE 6190 ROBOCOP 3 7900 SPIDERMAN X MEN 6485 STREET COMBAT 8430 STREET FIGHTER 3 8900 STRIKE GUNNER SUPER CASTELVANIA 4 7435 SUPER CONFLICT SUPER NINJA BOY 7490 SUPER SMAS T.V. SUPER STAR WARS 7690 SUPER VALES 4 SUPER WRESTLEMANIA 8190 7900 TAZMANIA THE ADDAMS FAMILY 2 7840 8600 THE COMBATRIDE 8400 THE GREAT WALDO SEARCH 8390 THE LOST VIKINGS 8100 THE MAGICAL QUEST 8900 THE ROCKETER 6500 THE TERMINATOR TINY TOON ADVENTURES 8130 TOM & JERRY TOYS 7930 WAYNES WORLD WING COMMANDER 8960 WOLFCHILD 8190 WORLD LEAGUE SOCCER 7290 X-ZONE 6000 STREET FIGHTER II TURBO 16490 MORTAL KOMBAT 12390 FINAL FIGHT II

KRUSTY S.FUN HOU.

PIT - FIGHTER PRINCE OF PERSIA

PRINCE OF PERSIA CHAKAN **CLUTCH HITTER**

C/ SANTANDER, 6. 28830-SAN FERNADO DE HENARES (MADRI

CARTUCH	OS N	ASTER SYSTEM
ACTION FIGHTER	2760	OLYMPIC GOLD
AFTER BURNER	2990	OPERATION WOLF
AIR RESCUE	3570	OUT RUN
ALIEN 3	3800	PREDATOR 2
ASSAULT CITY	2750	PRO WRESTLING
ASTERIX	4375	PRO WRESTLING
BANK PANIC	2590	PSYCHIC WORLD
BATTLE OUT RUN	2695	RAINBOW ISLAND
BONANZA BROS	3520	RENEGADE
CALIFORNI GAMES	3490	RESCUE MISSION
CASTLE OF ILUSION	4375	SCRAMBLE SPIRITS
CHAMPION OF EUROPE	3680	SEGA CHESS
CHUCK ROCK	3980	SHANGHAI
CYBER SHINOBI	2790	SHINOBI
DICK TRACY	3370	SHOOTING GALLERY
DONALD DUCK	4375	SIMPSONS
E-SWAT	2850	SPACE GUN
FLINTSTONES	3670	SPECIAL CRIMINAL INVEST.
FORGOTTEN WORLD	2790	SPIDERMAN
GAULET	3700	STRIDER
GOLDEN AXF.	3390	SUPER KICK OFF
IMPOSSIBLE MISSION	3740	SUPER MONACO G.P.
INDIANA JONES	3800	TENNIS ACE
KLAX	3570	TERMINATOR
LASER GHOST	3280	THE CYBER SHINOBI
MASTER OF DARKNESS	3710	THUNDER BLADE
NINJA	2690	WANTED
NINJA GAIDEN	3590	WIMBLEDON

SEGA MEGA CD2

MEGA CD2+1 JUEGO 48900 FAGUAR XJ220 FINAL FIGHT CD WOLFCHILD TIME GOAL ROBO ALESTE

CARTUCHOS GAME GEAR PREDATOR 2 PRINCE OF PERSIA EVANDER H. BOXI. 4858 SHINOBE 2 441 FANTASY ZONE 4593 SUP. MONACO GP 449 FOREMAN'S KO B. 4593 SUPER SMASH T V 441 INDIANA JONES 4413 TALESPIN 485 KRUSTY'S FUN HO. 4593 TAZMANIA 441 LAND OF ILUSION 4593 THE TERMINATOR

DESCONTAR 500 PTAS. POR CARTUCHO



Los participantes españoles fueron segundos

GRAN FINAL EUROPEA SEGA

riena ha sido este año la ciudad elegida por Sega para celebrar la Gran Final del Campeonato Europeo que ha enfrentado a los meiores consoleros Sega de once paises de nuestro continente.

Austria (el país anfitrión), Gran Bretaña, Alemania, Francia España, Bélgica, Portugal, Suiza, Suecia, Finlandia y Norvega han tomado parte en esta competición que empieza ya a ser casi tradicional, y que este año ha tenido lugar en

el Museo Tecnológico de Viena, el día 4 de septiembre. Cada país estaba representado por dos concursantes, uno en la categoría Senior y otro en la categoría Junior, a excepción de Francia, Suiza y Austria, que sólo tenian concursantes senior. Como novedad, por primera vez el campeonato contó con una presencia femenina, la de la concursante belga en la categoría

Todos ellos midieron sus fuerzas en cuatro juegos: Cool Spot, Final Fight, Jungle Strike y Jaguar XJ220, y el resultado final dio la victoria al participante sueco en la sección junior, y al finlandés en la categoría senior.

Por parte de España, José Angel García (senior), que se desplazó desde La Corvña hasta Viena con un amigo, y Rafael Sánchez (junior), que viajó con su padre desde Las Palmas, fueron los encargados de demostrar que aquí también sabemos manejar a los "malos". Nuestros muchachos dejaron bien alto el pabellón nacional al colocarse, cada uno en su respectiva categoría, en un estupendo segundo puesto. Rafael Sánchez se reveló segundo en Final Fight y Jaguar XJ220, tercero en Cool Spot y cuarto en Jungle Strike, y José Angel Garcia



gran campeón, Damon Hill.

consiguió exactamente las mismas posiciones en esos juegos en su categoría, aunque con puntuación superior.

Este logro les hizo merecedores de un buen premio (un Mega-CD II) entregado por Sega España, que se une a los que ya habían recibido en nuestro país por haber obtenido la mejor puntuación en la final que se había celebrado con anterioridad en El Corte Inglés. En Austria, sin

embargo, sólo hubo recompensa para los ganadores, aunque, eso sí, tuvieron el honor de recibir su trofeo de manos de uno de los héroes deportivos más famosos de esta temporada, el campeón de Fórmula 1 Damon Hill.

La celebración de la Gran Final dio lugar a un fin de semana festivo, en el que se incluía la visita a la ciudad, al museo, el encuentro con Damon Hill y con otro personaje, Steve O'Donnell, estrella de los anuncios de Sega, y... un concierto de Bon Jovi y Billy Idol. Seguro que muchos de vosotros ya estáis entrenando duramente para ser el año próximo uno de los afortunados participantes.



Un nuevo periférico de AT&T

Jugar a distancia con el Edge 16

a compañía AT&T, una de las más grandes del sector de las telecomunicaciones del mundo, ha decidido entrar en el mundo de las consolas y ha presentado un curioso periférico para la Mega Drive de Sega.

El Edge 16 permite jugar con tus amigos o contra tus enemigos utilizando la línea telefónica. Es decir, si quieres un buen contrincante para practicar los mejores juegos de boxeo, no será necesario elegir entre los que ofrece la máquina y juagr contra ella, ni tampoco será preciso moverte de tu casa o invitar a un amigo.

Bastará con conectar el Ege 16 a la consola, ponerte en comunicación con tu rival y empezar a repartir mamporros. El sistema permite, además, personalizar tus personajes favoritos y añade 128 Kb de RAM adicional a la Mega Drive. Aún no está claro qué tipo de tarifa tendrán esas comunicaciones. Tampoco se sabe cuando llegará este periférico al mercado español (si llega algún día).



Nuevos joysticks y joypads de Spectravideo

¡No pierdas el control!

e cara a esta próxima temporada, Spectravideo ha presentado una serie de nuevos mandos de control para la Mega Drive, todos ellos bajo la marca QJ ProPad.

Entre los nuevos
modelos presentados
destaca uno que es
capaz de guardar en
su memoria 30
movimientos especiales
pre-programados;
cuenta con una
función llamada
"mirror" que permite
duplicar el número
de movimientos

almacenados, una memoria especial que te permitirá guardar seis secuencias de movimientos programadas por ti mismo, una pantalla LCD y un backup mantenido por medio de pilas. Desde luego este sistema hará que jugar con Street Fighter II será mucho más sencillo ¿verdad? Para aquellos que rechacen tantas ventajas a la hora de utilizar sus juegos preferidos, otros modelos de la gama QJ ProPad pueden resultar más atractivos. Por ejemplo hya uno que, además de ser transparente,

permite el disparo

automático y semiautomático y cuenta con más botones para el disparo que el control convencional.

También hay
modelos con palanca
de mando y diseñados
para juegos de
simulación y otros cuya
principal característica

es que no se sostienen en las manos sino que se instalan en una mesa o en el suelo. En fin, toda una nueva y atractiva gama de controladores.









as portátiles...pero no hay color.

Mientras otras siguen "verdes" para la acción, la GAME GEAR te acompaña a un mundo de aventuras con...; Más de 4.000 colores! ¿Cómo lo ves?

Si estás loco por ella, ¡Salte con la tuya! Nunca lo has tenido tan fácil. La portátil más deseada y con más juegos, a un precio que es una provocación : ¡15.900 Ptas.! (I.V.A. incluido).

Tú y tu GAME GEAR ¡al fin juntos!. ¿Quién te lo va a impedir ahora? Además te la llevas con

COLUMNS". Un juego para habilidosos con más de ¡¡100 fases!! Y si te exiges

o máximo con la GAME GEAR descubre "4 en 1" y "T V-Pack".;Una jugada maestra! las nuevas configuraciones:

GAME GEAR.

¡¡Por fin te sales con la tuya!!



VARIEDAD DE PERIFERIA



Reportaje

tipn to ninio di citalia di citalia de cital

PS PS

neulbrol ofrei ure sə, lu müs impürl tahte del oxio fin formático en Europa, recons todus lus novedades en hardware, remelence y complementos tunto para consoluc como para ordenadores. Desde PCs deditados a juegos, sistemas CD-KOM de 32 bits y programas de todo tipo, a guius de productos erótitos, fundus y cubles obot ... sulcence sul prud nodiu verse en la feria.

Por supresto, alli estabon jodos los juegos sect sead a naveup este ononvinvierno entre los consoleros de Sena, alli estaban las grandes y pequeñas empresus que haten software pura sus torr solns y, como no, alli MEGAFORCE. para contarte ahora rev cheq ec cup el chef evet sep někíbe pte ne luggr en Londres, del 5 al 7 de septiembre v ome five oci...













Bebortaje

CODEMASTERS

Con Fantastic Dizzy y Cosmic Spacehead a la cabeza, la firmA Codemasters apuesta por un grupo de juegos entretenidos como el conocido MicroMachines (que fue lanzado para Mega Drive y ahora estará para Game Gear y Master System) o C.J Elephant Fugitive, que también será versionado para las 8 bits.

Cosmic Spacehead nos cuenta la historia de un personaje que se empeña en demostrar, después de vivir en Marte y Saturno, que la Tierra existe, aunque para ello tenga que recorrer mil lugares del espacio exterior, luchar contra asteroides y vencer en una carrera espacial.

Fantastic Dizzy pertenece al género de los dibujos animados y en él los jugadores toman parte activa en la historia, y tienen que guiar al persona-je -un huevo- resolviendo puzzles y enigmas y encontrando las pistas que hay repartidas a lo largo de un fabuloso reino.

Además de todos estos títulos, Codemasters nos adelantaba los lanzamientos de 1994, que incluyen Bignose the Caveman (¡otra de prehistorias!) para las de 8 bits, Dino Riders y World Cup Soccer (el primero de la serie Master Sports) para la de 16 bits y la colección Excellent Dizzy para las tres consolas de Sega.





CORE DESIGN

al y como contábamos en nuestro reportaje sobre Core Design del número anterior, esta empresa que no

lleva más que año y medio relacionada con Sega ha entrado en este mer cado con una fuerza irresistible, al editar el disco de Thunderhawk para Mega CD. Este título, que sale al merca-

do en estos meses, tiene el éxito asegurado dada la gran calidad de sus gráficos y su sonido, y las animaciones, rotaciones y zooms que ofrece y que todos estábamos esperando. Un juegazo ¡sí señor! Junto a este juego se encuentra otro de los más esperados, Chuck Rock II, Hijo de Chuck, que estará disponible para los cuatro sistemas de Sega: el

Mega CD, la
Mega Drive,
Master System
y Game Gear.
Con él, la diversión está asegurada para un
buen rato, ya
que tiene puntos
de humor similares a los de la
primera versión,
pero aderezados
con la gracia del

personaje (un "tierno" bebé del paleolítico) y con unos decorados, unos gráficos y una animación de alta calidad. La introducción de este juego es una auténtica delicia.

DOMARK

el deporte es uno de los Ltemas favoritos Domark, y entre los lanzamientos que prepara para este otoño y la primavera próxima hay un buen montón de títulos deportivos, además de alguno muy conocido como es el caso de Prince of Persia, que en marzo del 94 estará disponible para Mega Drive y al que los desarrolladores auguran un gran éxito, dado el que ya ha tenido en las consolas de 8 bits. Gráficos superiores, gran colorido y mejor sonido son sus arreglos básicos.

Siguiendo con la Mega Drive, los cartuchos que irán llegando incluyen títulos





F1, Desert Strike y Marko's Magic Football, y para Game Gear estarán disponibles en breve muchos de esos títulos, además de James Bond, Pinball Wizard y otros.

turas de Willy Beamish es uno de ellos, una auténtica película de dibujos animados que cuenta con las voces de nada más

y nada menos que cuarenta personajes digitalizados, además de una banda sonora creada especialmente para el juego en disco óptico y una

PLAIR

lista) por todas partes. Y en poco tiempo llegará una versión de The Incredible Machine... A ver

si en poco tiempo podemos tener juegos tan conocidos como la saga Space Quest, Police Quest o Larry, que han dado la fama a los programadores y diseñadores de Sierra.

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Si algo se puede decir que valga para todas las novedades que presentó Virgin en la feria es que son buenos títulos, que son conocidos y que apenas necesitan presentación, ya que se ha oído hablar por todas partes de ellos. Empecemos por los títulos para las consolas de 8 bits: el tan famoso Cool Spot, que llegará en noviembre, Fire and Ice, El Libro de la Selva y Robocop vs Terminator, para Navidades, y Caesars Palace, cartucho de Game Gear que llegará a primeros de año.

neros de ano. Los títulos que saldrán para la





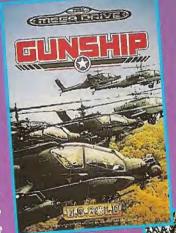
máquina de 16 bits son Robucop de Terminator, que se lanzará en Navidad, y la segunda versión de Dune, El Libro de la Selva y The Lost Vikings, en el primer trimestre del 94. Pero seguramente los juegos más esperados son Dune para Mega-CD, Terminator, la primera y segunda versión de Another World y Robocop vs Terminator, todos ellos para el sistema de disco óptico de Sega. Virgin apuesta definitivamente por este formato y buena muestra de ello son todos los lanzamientos que tiene anunciados para el Mega-CD.

US GOLD

De aquí a finales de año, la británica US
Gold tiene bastante por hacer: primero,
colocar en el mercado los títulos RoboCod y
Star Wars para Master System y Game Gear
(ambos ya lanzados oficialmente y cuya historia prácticamente conoce todo el mundo),
después seguir con Strider Returns para la
portátil y, ya en Navidad, terminar con
Winter Olympics Games, cartucho que permitirá a cualquier consolero, ya que hay versiones para todas las máquinas de Sega, competir
con los mejores deportistas de

los mejores deportistas de invierno que zozon participan en

Lillehamer, y con algunas posibilidades y opciones de juego hasta ahora inexistentes en este tipo de cartuchos.



Y un par de meses más tarde, los fans de La Masa podrán disfrutar del título The Incredible Hulk, también en todas las consolas, y los aficionados a los simuladores deportivos harán lo propio con Road Rash en la Master System y la Game Gear. Otro juego de altos vuelos es el simulador de helipcóptero de combate llamado GunShip que en su dia hizo las delicias de los que tenían PC.







KONAMI

Rocket Knight Adventures Res uno de los juegos que más se ha dejado ver en el stand de Konami, junto a Sunset Riders o Tiny Toon Adventures, ya disponibles.

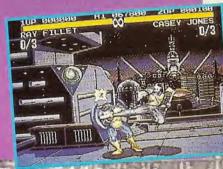
Bajo ese título, Konami nos propone un juego de caballeros valientes, reinos en peligro, fuerzas malignas y héroes tradicionales, cuya versión Mega Drive está poniéndose a la venta ahora. Pero además, esta compañía anunció en Londres toda una serie de cartuchos que irán llegando

a nuestro
mercado
durante los
últimos meses de este
año y los
primeros del
próximo.



Entre ellos se encuentran Zombies, Teenage Mutant Hero Turtles -Tournament Fighters o Castlevania -The New Generation-, todos ellos para Mega Drive, y Lethal Enforcers, para Mega Drive y Mega-CD.





SONY ELECTRONIC PUBLISHING

Através de su división Imagesoft, Sony viene abriéndose camino en el mercado de los videojuegos para consolas desde hace un par de años. Este monstruo de la electrónica de consumo mostró en la feria londinense sus últimas creaciones que incluyen títulos tan conocidos como Hook, Dracula o Sensible Soccer.

El hecho de que Sony posea algunos de los más importantes estudios cinematográficos de Hollywood sin duda supone una importante ventaja para esta compañía frente a la competancia, pues puede desarrollar juegos basados en películas de gran éxito. Así tenemos las ya citadas Hook y Dracula, a las que se unen El últimos gran héroe, Máximo y Riesgo, que en breve



tendrán su respectivas versiones consoleras (estos cartuchos estarán en las tienas en los dos últimos mese del año en todas las versiones para las tres máquinas de Sega).

中上山河



Además

de estos "derivados" del cine, el catálogo de Sony cuenta ya con títulos que harán historia dentro de las consolas. Dos de los juegos que más dieron que hablar en la feria fueron el Gear Works (una especie de rompecabezas para la Game Gear) y Sensible Soccer, además de los ya famosos Puggsy, Lemmings 2 o Wiz n Liz y las versiones de Mega-CD de alguno de ellos.







OR PARTIDA TRIPLE

armas, nuevos enemigos (incluído un doble cibernético)

y... ¡Hasta una novia que le hará perder

la cabeza! ¡Hazte el héroe!

Lánzate a la aventura con SONIC.

L<mark>a Leyenda continúa</mark>

GONIGES



Toda la tecnología del MEGA CD y la magia de SONIC juntos en una aventura más allá del tiempo y el espacio.

¡¡Más espectacular, imposible!! Enfréntate a la réplica cibernética de SONIC y rescata a su novia Amy de las garras de Robotnik. ¡Esto es otro mundo!



MEGA_CD











Nombre: SAGAT Fecha denacimiento: 02/07/55 Altura: 2m 23 **Peso: 128 Kg** Grupo sanguíneo: B



E MEGADRIVE

Nombre: M. BISON Fecha de nacimiento: desconocida Altura: 1 m 80 Peso: 115 Kg Grupo sanguíneo: A

SAGAT



HANDICAP

MEGADRIVE

Nombre: VEGA Fecha de nacimiento: 27/01/67 Altura: 1m 82 Peso: 94 Kg Grupo sanguíneo: O

os hemos fijado, en esta ocasión, el objetivo de des-cubriros los secretos del fabuloso Street Fighter Il por medio de una serie de impresionantes imágenes, aumentando los detalles de lo que ya os mostramos en anteriores números de la revista. Por lo que se refiere al contenido del juego, nada más deciros que en él podréis elegir los últimos cuatro bosses y aumentar el número de combatientes a nada más y nada menos que 12 luchadores. Nosotros hemos tenido el privilegio de jugar ya con este apasionante cartucho y podemos deciros que se disfruta a tope (especialmente los increíbles golpes especiales de cada personaje). De cualquier forma aquí tenéis las imágenes. Esperamos que se os haga la boca agua y que a vuestros placeres habituales (el chocolate, el azúcar, el caramelo, etc.) pronto suméis este fabuloso Street Fighter II.

ATTACK Tu eliges el país en el que vas a combatir y la potencia de tus golpes.

En la pantalla de selección podrás las caras de los doce combatientes.

La prueba del muro. Como verás, una pared no será un gran obstáculo para t







Nombre: CHUN LI Fecha de nacimiento: 01/03/68 Altura: 1 m 72 Peso: desconocido Grupo sanguíneo: A



E MEGADRIVE

Nombre: KEN Fecha de nacimiento: 14/02/65 Altura: 1m 85 Peso: 87 Kg Grupo sanguíneo: O



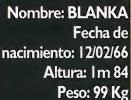
■ MEGADRIVE

Nombre : GUILE Fecha de nacimiento : 23/12/60

Estatura : 1m 85 Peso : 87 kg

Peso : 87 kg Grupo sanguíneo : O







MEGADRIVE .

Nombre: E. HONDA Fecha de nacimiento: 12/02/66 Altura: 1m 88 **Peso: 138 Kg** Grupo sanguíneo: A



MEGADRIVE . A

Nombre: RYU Fecha de nacimiento: 21/07/64 Altura: Im 78 Peso: 68 Kg Grupo sanguíneo: O



asi nada queda ya en tu país por descubrir en cuanto a las técnicas de combate. Pero tienes que buscar enemigos de diferentes estilos. Por eso has decidido recorrer el mundo entero de forma que continúes afinando tu técnica hasta llegar a conseguir el título de campeón indiscutible. Aquí vemos algunos de los escenarios en los que

deberás competir y librar tus combates. Pero no te preocupes si te va mal en alguno de ellos, porque tiempo habrá de volver a ellos más tarde (o en otra ocasión si

las cosas te van realmente mal). En cualquier caso, siempre regresarás a tu país para que sea enterrado tu cadáver. Todo está previsto.



La prueba de los toneles. Aplícate al máximo y procura no caer al pisar los toneles.











Dice:







TALATAQUE.
POR TUTATIS!

ONISCE PEIVE

ásmate con el Scroll Multidireccional alucina con las imágenes digializadas sacadas del propio omic.

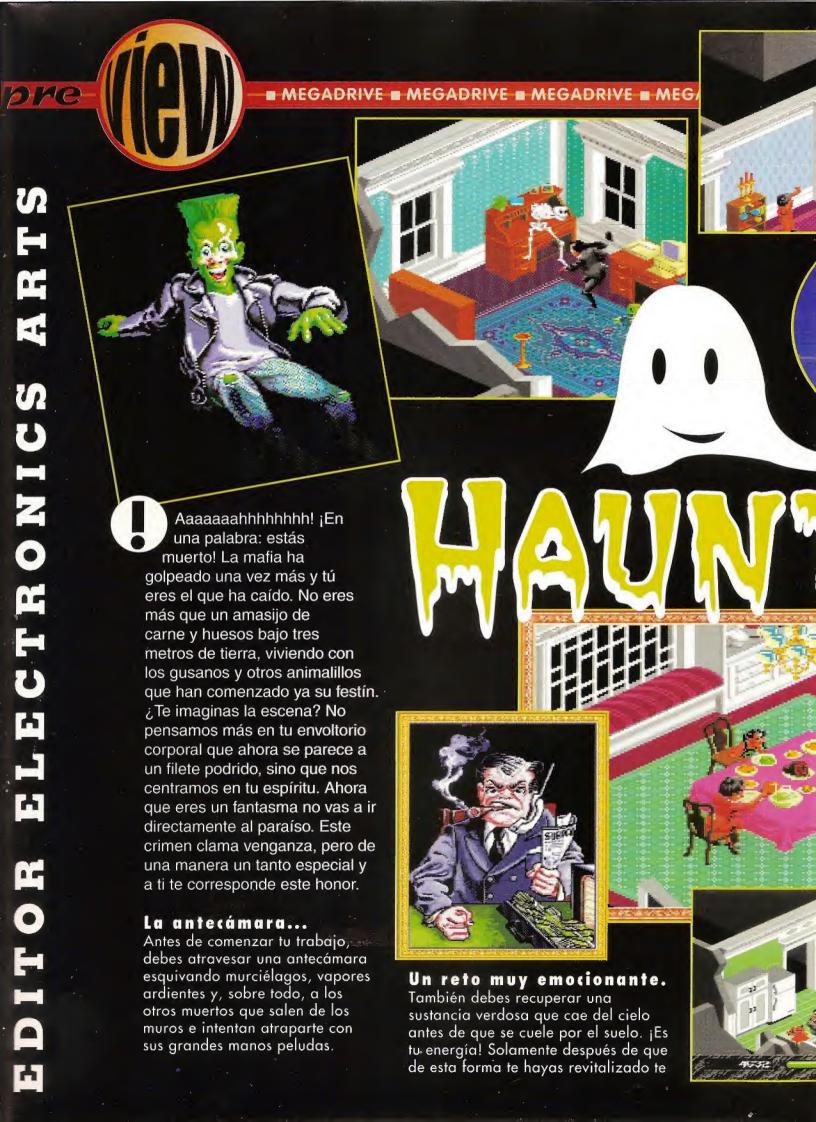
6 MEGAS plagados de la cción más frenética. Y una usica original, fuera de (erie.

Sálvese quien pueda!



PONIBLE EN:
LEGA DRIVE
ASTER SYSTEM II
MENTE EN GAME GEAR.













racias a U.S. Gold la Master System va a poder quitarse el polvo de encima con este formidable juego de la célebre trilogía de George Lucas. ¡Que felicidad! Por fin, Star Wars para Master System. En un primer momento, el objetivo será buscar y recuperar a R2D2 que se ha perdido en un inmenso desierto; después, si todavía estáis vivos, salvar a Han Solo y a la princesa Leia, hechos prisioneros por las Fuerzas del Imperio.

Muchas fases de juego

Al comienzo, se te confía un Landspeeder, a bordo del cual debéis viajar de gruta en gruta sobre un planeta totalmente desértico. ¡La inercia de vuestra nave es tal que corréis el riesgo de derrapar una y otra vez! Ten cuidado y evita animales poco recomendables, sin "visitar" nunca más de diez veces el mismo lugar. ¡Uno se pierde muy rápido en estos recovecos! Una vez que hayas recogido toneladas de armas y de bonus, deberéis confiar en vuestros pies y comenzar un camino laborioso a través de niveles que uno podría

fácilmente llamar plataformas. Es lo menos que uno puede decir: cuando os deis una vuelta por el nivel de los ascensores os vais a volver locos. Si sobrevives a este nivel, os espera una fase en tres



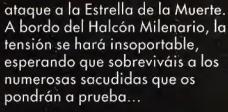
dimensiones; os encontráis en el interior de una nave y tenéis que evitar una avalancha de asteroides. Al final, el punto culminante será, sin duda, el



U

STEM . MASTER SY





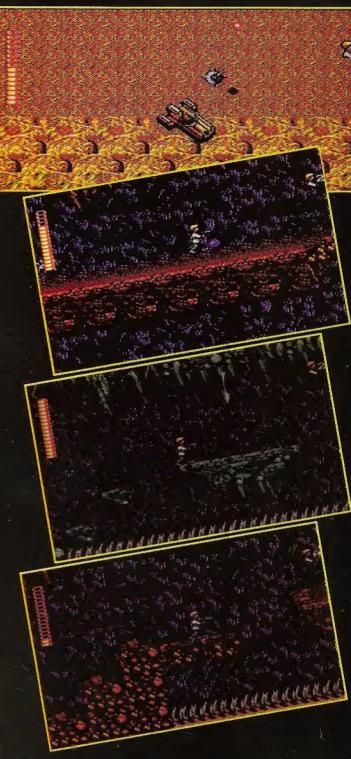


Saltos muy precisos

Cuando vayáis a pie, os garantizamos momentos de dificultad memorables. Lo sabemos, no os estamos dando moral, pero la duración de la vida del cartucho amenaza con ser demasiado larga. Por momentos y por pantallas habrá que efectuar saltos muy muy al límite. Sobre todo, no perdáis la fe y volver a comenzar hasta que el éxito se



coloque de vuestro lado, porque al final os espera la gloria, sin duda. Y no olvidéis que es a vuestros amigos a los que salváis. Esto es lo más importante, ¿no? En todo



caso, la versión propuesta es tan jugable que todas las partidas os darán grandes cantidades de diversión. La animación es impecable en cada una de las fases presentadas. En la Master System, este juego será uno de los mejores programas de este género. Un próximo lanzamiento a tener muy en cuenta.





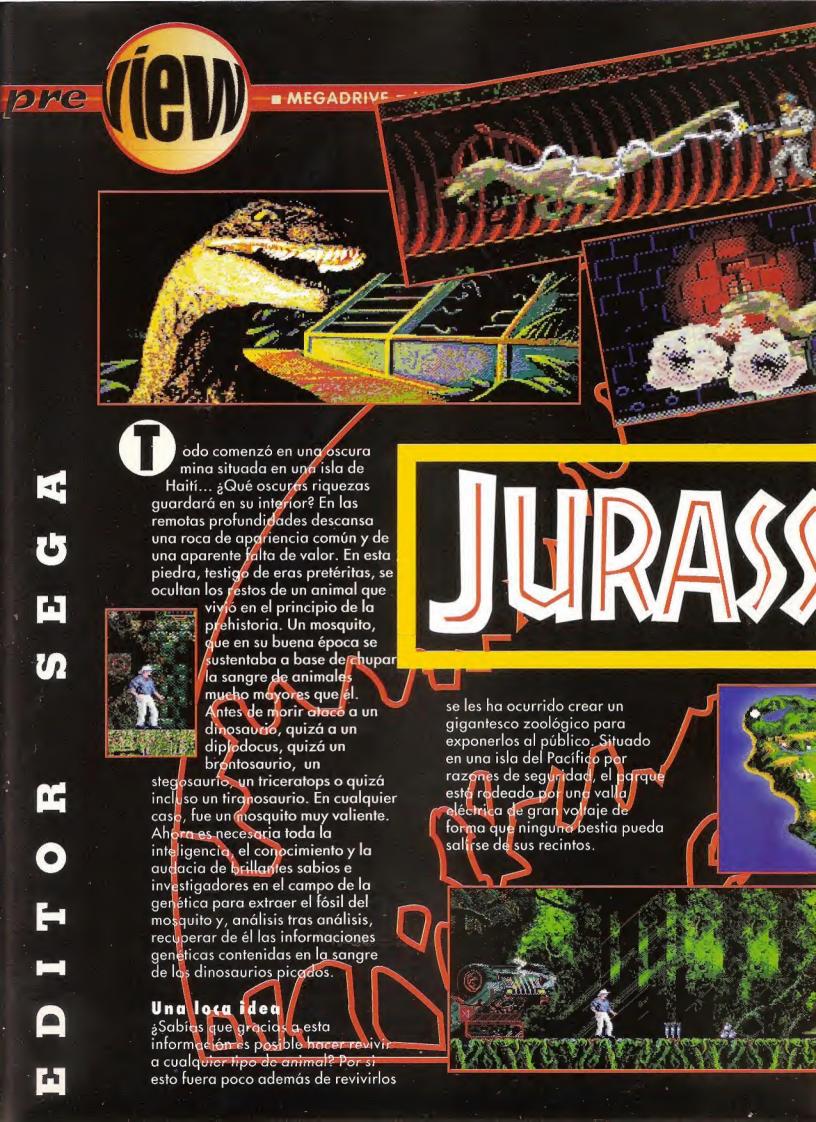




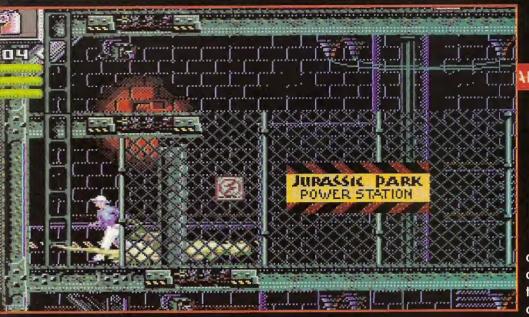












ADRIVE MEGADRIVE MEGADRIA

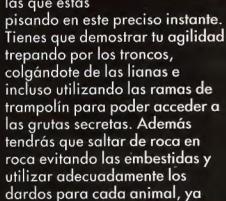


que alguno no se dormirá totalmente.Después de un largo camino,llegarás

por fin a la estación de energía, cuidadito con los cables porque producen corrientes mortales. Y por si esto fuera poco deberás trepar por los postes eléctricos lo que si es realmente peligroso. Después continuarás tu aventura en los lugares más insospechados tales como las orillas del río, en los precipicios e incluso en un volcán...

encontrarás con algunas dificultades. Unos reptiles voladores tratan de capturarte, debes sacar los dardos

velozmente...
¿Uf, casi lo
consiguen! La
marcha es un
poco lenta ya
que la jungla es
espesa y está
llena de
obstáculos.
Estos obstáculos
pueden ser
ramas de
árboles
partidas, como
las que estas



Tu puedes ser un dinosaurio

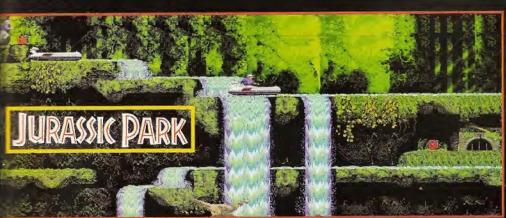
Puedes elegir ser un pequeño animal en cautiverio que trata de

recuperar su libertad. Sigue el camino de Grant y evita los dardos de los guardas armados y

trata de llegar sano y salvo a la central eléctrica. Podrás avanzar velozmente gracias a tus patas y efectuar saltos espectaculares.

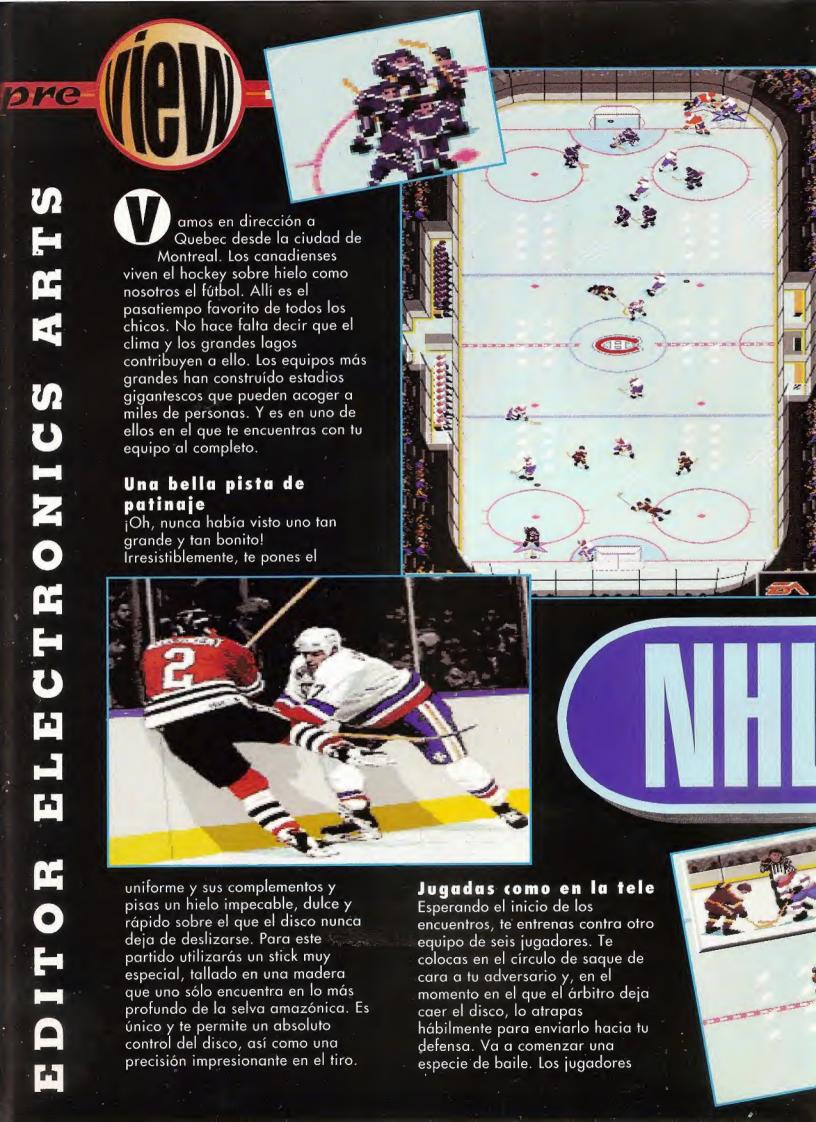
> En definitiva un juego de trepidante acción que promete lo mejor.











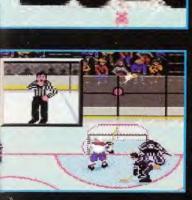
VE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ ME



giran en todos los sentidos dibujando círculos u otras figuras, se cruzan a toda velocidad, se siguen, patinan sobre la espalda o sobre el vientre,... Visto desde la grada es simplemente magnífico, pero lo más impresionante son los tiros a puerta y el choque del stick

contra el disco, que hace que a veces éste choque contra los muros de vidrio irrompible que rodean la pista. El portero tiene que hacer acrobacias para proteger su portería y, por suerte, se encuentra bien protegido. Los contactos son rudos e incluso llegan a ser sancionados. En este caso, iremos varios minutos a la "prisión". El árbitro es autoritario y no se le escapa ninguna falta. No duda en interrumpir el juego para imponer un saque neutral. Sabes que el torneo será

difícil, porque en él están los mejores equipos, pero estás confiado. Los apasionados de los deportes estarán encantados de poseer este cartucho para completar su colección y pasar tardes de lo más movido con sus amigos. Comienza desde ahora con los entrenamientos.



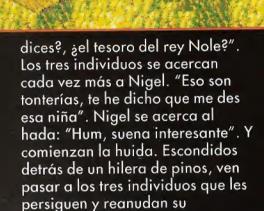


PAHOCKEY' 94









Qué te gustaría ser de mayor? Arquitecto, médico, secretaria, contable, comerciante,..., ¿o buscador de tesoros? Nigel ha decidido vivir verdaderas aventuras y recorrer las planicies y los bosques de lejanos países en busca de asombrosos tesoros. Su último contrato le ha llevado a cruzar los mares y subir a las montañas, explorar ruinas ancestrales buscando una estatua. Una vez de vuelta a casa, con el botín en el bolsillo, pretende cambiarlo por su recompensa... Y aquí es donde comienza toda su aventura.

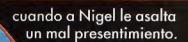
¡Un tesoro! ¿dónde?

Decididamente eres un gran buscador de tesoros. Con esta suma no tendrás que volver a trabajar; te envidio. Mientras piensas en tu fortuna, una extraña y pequeña hada se aproxima : "Ayúdame, por favor". "¿Quién eres?". En ese momento, otros tres individuos se acercan a Nigel..."¡Eh tú coge a esa niñita!" "¿Niñita yo?" -contesta enfurecida el hada- "Saben que he visto el tesoro del rey Nole y harán cualquier cosa para obligarme a hablar. Después, probablemente, me matarán. Por eso necesito que me ayudes, por favor". "¿Cómo

conversación. "A ver niñita, ¿es verdad que has visto el legendario tesoro?". "Si, es verdad, pero no me llames niñita. Me llamo Vendredi(Viernes en francés)". "De acuerdo, tu me puedes llamar Nigel. Ahora, cuéntame lo que sabes". "A decir verdad, no le he visto realmente...". "No me tomes por estúpido. ¿Por qué te persiguen si no lo has visto?" "Quiero decir que no le he visto hasta ahora, pero sé que no está lejos de aquí. Mi sexto sentido nos conducirá hasta él. Además, ¿no pensarás que te voy a guiar como un perrito?". Una vez resueltos todos los problemas, parten en busca del tesoro a lomos de una enorme águila. Es en ese momento







La isla del tesoro

Una vez más oímos a nuestros amigos: "Bueno Vendredi, espero que me estés diciendo toda la verdad. He pagado 2.000 piezas de oro por volar en este gran pájaro". "Nigel, el barco que lleva hasta esa isla no pasa nada más que una vez y has dicho que querías ir a ese lugar a toda velocidad sin importar lo que te cueste. Además el tesoro vale mucho más que esas 2.000 piezas de oro". "Eso espero". Todo está en calma, cuando, de repente, Nigel

ve unos cofres





abandonados sin nadie a su alrededor. Al acercarse siente que alguien acecha. Se trata de una enorme roca y Nigel, sorpren-dido, se lanza al agua. Afortunadamente, tiene tiempo de coger una balsa que le llevará siguiendo la corriente, aunque no por mucho tiempo...

Una adorable civdad

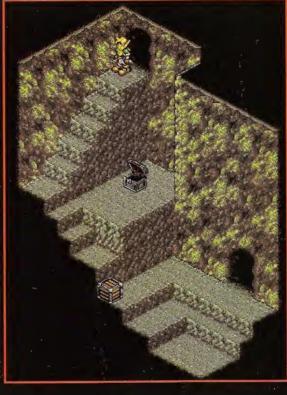
Después de un salto







RIVE - MEGADRIVE - MEGADRIVE -



Candecalker

vertiginoso, aparece en una agradable ciudad situada al borde de un acantilado y habitada por los massan; unas pequeñas bestias peludas de lo más pacífico. Alrededor de una iglesia, un albergue y un comercio, viven la familia del jefe y otras tres más. Nigel puede realizar las compras

que quiera y, sobre todo, aprender más sobre la isla. Pero, aunque esta gente es de lo más hospitalaria, tiene que seguir con su búsqueda. Un poco más adelante descubrirá un puente semiderruido que le lleva a la ciudad de Gumi y en dirección a las cataratas. Nuestro amigo deberá blandir su espada para salvar su vida;

amenazado por unos champiñones gigantes, por guardias feroces y por bolas viscosas, su búsqueda resultará francamente movida. Cansado de tanto andar,

decidirá detenerse en un albergue para recuperar sus fuerzas. Los combates, las caminatas, los pasadizos secretos, los enemigos,..., todo está dispuesto para la diversión y el entretenimiento. Una representación en 3D isométrica

Dentro de los juegos de rol/aventura/acción, Landstalker se presenta como uno de los más grandes. Los mapas son enormes y su universo no tiene límites. Cuanto más avanzamos en este juego, más nos vemos inmersos en la increíble complejidad de los escenarios y en las novedosas ideas que se suceden a gran ritmo. Con una representación gráfica inédita en un juego de este tipo para Mega Drive, no hay nada más que preguntar para comprar este cartucho. És apasionante. Y eso que sólo hemos podido ver una parte ¡imagínate el resto!











■ MASTER SYSTEM ■ MA





esquina de su cuerpo con el fin de que su cerebro vuelva a su sitio. En este área de grandes peligros, también hará falta recoger bastantes bonus que renovarán los colores de este pequeño y pobre



na vez más el mundo de los juguetes se encuentra atestado de codicias y celos. Un ser vil y maloliente ha vuelto completamente histéricos a decenas de miles de cariñosos peluches y de muñecas Barbie con



JES FOLCOME IN CONTROLL CONTRO

el único objetivo de hacer caer el mundo de los niños en la esclavitud y la desolación. Una fábrica de juguetes en alguna parte al norte del planeta se encuentra en la total anarquía. Sólo un héroe del temple de Robocod, el pez más 007 de la galaxia, puede intervenir en un caso como este.

ilncreibles animaciones!

Con la ayuda de su golpe extensible, James se podrá agarrar a plataformas inaccesibles a cualquier otro mortal. Cada juguete "contaminado" recibirá un buen golpe de su cola sobre la

animal que es James Pond. No dudéis en revitalizarle cuando sea necesario. En todo caso, las animaciones son tan impresionantes para un juego de Master System que casi no os daréis cuenta del paso del tiempo: ¡el placer de jugar será vuestra única motivación! De todas formas, con las pocas que salen en este momento para Master System, os conviene, amigos

lectores y poseedores de esta consola, seguir el

lanzamiento de esta joya que amenaza con hacer mucho ruido.













TORIAL VIRGIN GAME



aul Morrow es un hombre como todos los demás, salvo que tiene un padre que juega al aprendiz de brujo en su laboratorio, en el que trabaja durante dieciocho horas diarias. Un día, la curiosidad le llevó a

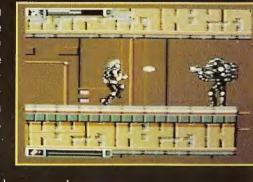
investigar lo que tramaba su padre. Pero como todos sabéis, la curiosidad mató al gato, lo que en este caso quiere decir que Saul entró inadvertidamente en un acelerador de partículas. Resultado: nuestro curioso se transformó inmediatamente en licán-

tropo, o dicho con otras palabras, en hombre-lobo. Unicamente su padre podrá salvarlo... Pero éste acaba de ser ascendido por el doctor Draxx, un villano cuyo objetivo es (¡cómo no!) dominar el mundo, y tú no tendrás más remedio que utilizar tus propias fuerzas y los poderes que acabas de adquirir para encontrar una solución a tu problema.

5 NIVELES AGOTADORES

¡No es poca cosa atravesar cinco mundos! Afortunadamente, cada vez que recojas un icono representando

un corazón, descubrirás la fuerza increíble que se encuentra en tu interior y que te permitirá convertirte en un hombre-lobo. Y esta vez no tendrás que usar tus pequeños puños para derrotar a cada

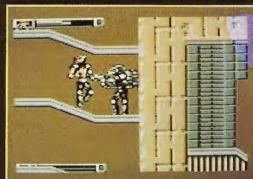


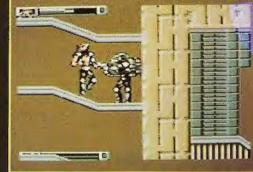
uno de tus adversarios, sino que podrás emplear los numerosos disparos que salen de un brazo que ahora es superpoderoso. Esta versión de Game Gear tiene una fabulosa presentación con unos gráficos muy expresivos, pero lo más destacado lo en-



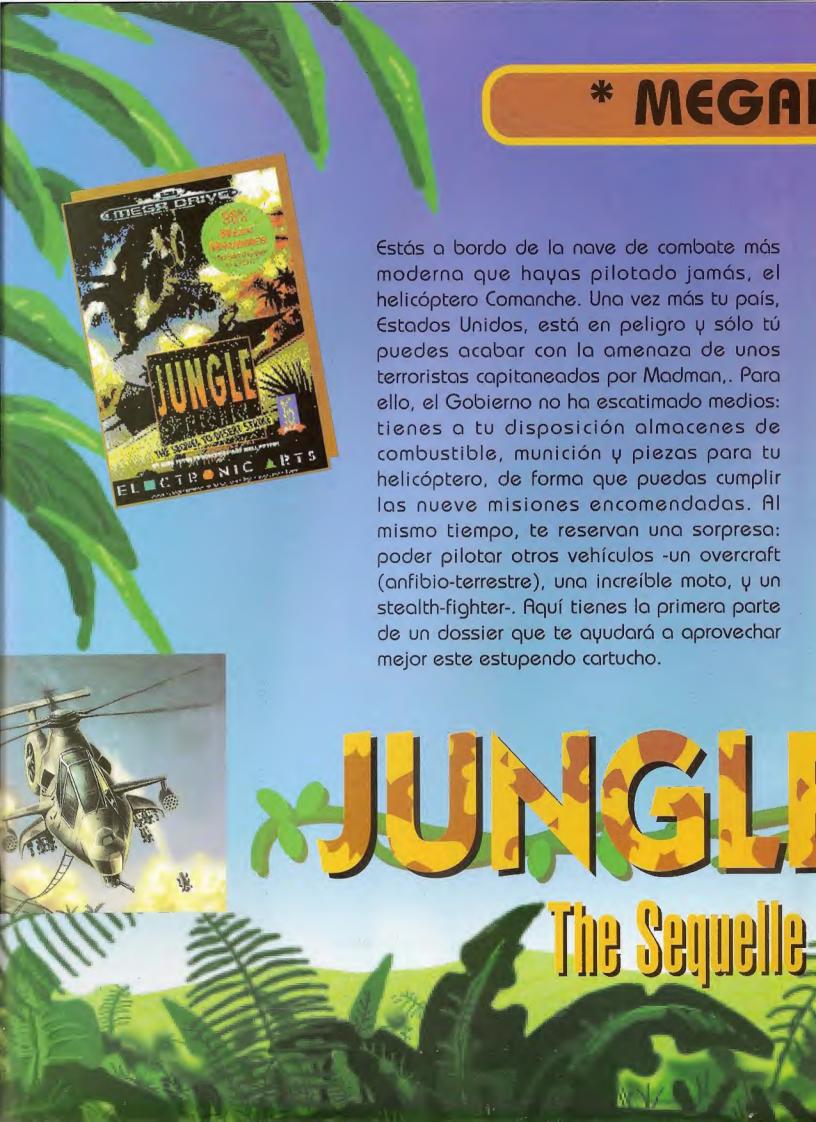
PASSHORD JETPE

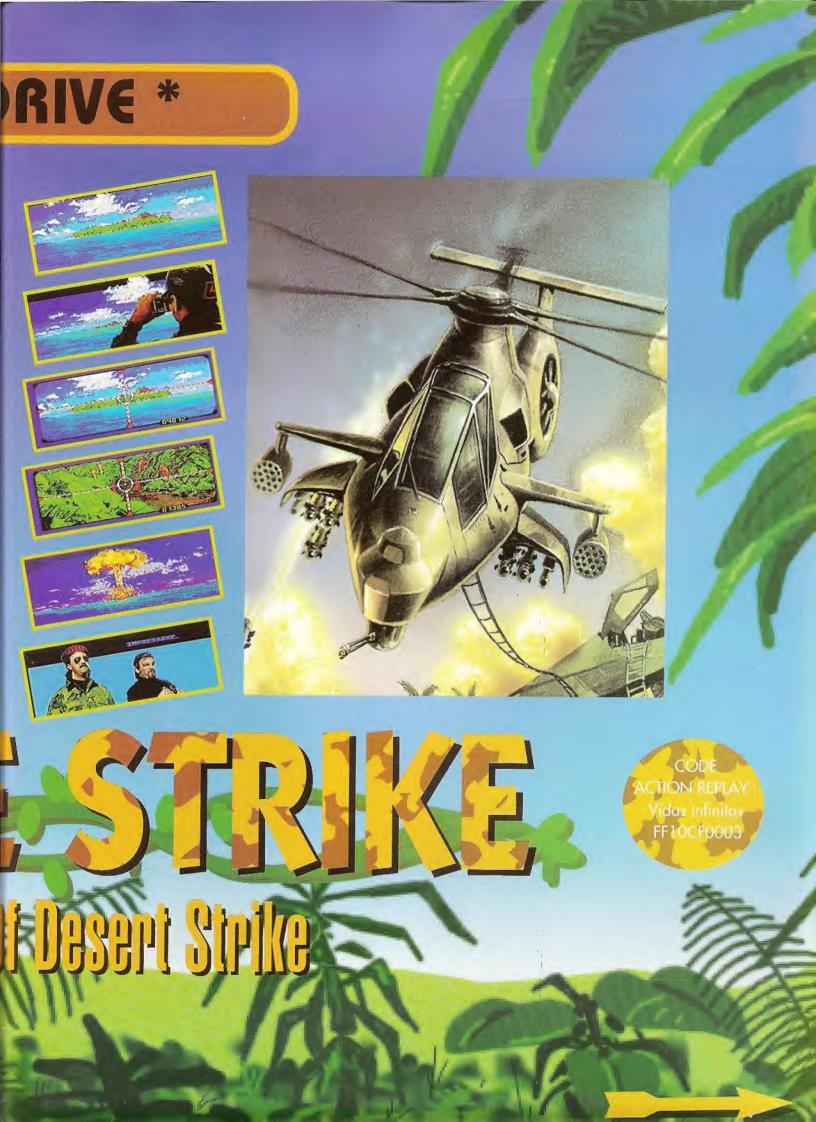
contrarás en su muy fluida animación. En los próximos números hablaremos más extensa: mente de este cartucho.











TEN H **WASHINGTON DC**

Misión 2

Misión 6

Localiza y destruye el cuartel general de los terroristas. Ten en cuenta que han ocupado algunos edificios gubernamentales y que debes capturar a sus líderes para obtener algo de información.



En esta zona de aterrizaje podras depositar las personas que transportas en el helicoptero y recuperar energías.

Emplazamiento de las provisiones de fuel. Emplaza piento de las provisiones de almas Emidezemiento para reponsi vuostro blindais miento para

Misión 3

Debes encontrar y neutralizar los cinco vehículosbomba que han sido colocados frente a cinco embajadas. Pero mucho cuidado con destruir coches inofensivos.



averigua qué planes tiene Madman. Intentará atacar desde un edificio oficial, así que haz expotar el edificio pero captura vivo al malvado.

En la quinta misión tienes que escoltar al Presidente por el camino marcado. Procura que la limusina no salga de la pantalla o se detendrá y tendrás de dar media vuelta.



Misión 5



Debes evitar que el convoi presidencial pueda sufrir ningún contratiempo (por no decir ataque). Protégele hasta que llegue a la Casa blanca.

Hay que salvar a Akbar, nuestro informador secreto. Es posible que esté preso en un sótano y sólo él nos puede decir cuándo y dónde será atacado el Presidente...



Tendrás que usar un montón de misiles para destruir este edificio y recoger el combustible que se encuentra en sus sótanos.

Tienes que proteger los monumentos de Washington de las ataques terroristas: la Biblioteca del Congreso, el monumento de Jefferson... todos son parte del patrimonio histórico del país.



WHI G

NIK HE

EL ATAQUE SUBMARINO

CÓDIGO DE ACCESO: RNCZJFYBLM4

Misión 1

Salva a los dos submarinistas y llévales al helicóptero de los auardacostas. Han conseguido para el overcraft y tienen el código para recorrer la zona de alerta

Misión 5

La flota de los traficantes está formada por cuatro submarinos nucleares. Destrúyelos para

base tienes que recuperar el Comanche.



Misión 3

Detén a los fuera aborda que se dedican a traficar con droga antes de que lleguen a los camiones que hay al lado del río. Coge las ocho cajas de plutonio y ten mucho cuidado con ellas...



Recorre todos los islotes porque puedes encontrar un montón de items.

Debajo de estos refugios antimisiles puedes encontrar munición, combustible y blindajes. Así que no dudes en disparar una buena ráfaga de misiles para recoger los preciados items. Pero, ten mucho cuidado porque cuando los refugios explotan la onda expansiva te puede alcanzar.

Misión 2

Destuye todas la fuerzas enemigas que protegen al overcraft. Cuando te hayas hecho con la isla



aterriza con tu Comanche y coge el overcraft.

En este nivel encontrarás tres vidas extra. Están dispersas, entre otros lugares, en los refugios antimisiles.

Misión 4

Salva al piloto del F15 que ha sido abatido en mitad del mar. El conoce la situación de los nucleares de los traficantes de droga. Date prisa porque el avión se puede hundir en submarinos cualquier momento.



NHAR 3

EL CAMPO DE ENTRENAMIENTO

CÓDIGO DE ACCESO: 9VSD9NSHJKT



Misión 1

Destruye todos los campos de entrenamiento de los terroristas y elimina a todas las tropas enemigas que encuentres. Las torretas pueden esconder munición, combustible y blindajes para tu vehículo.

Misión 2

Asegúrate de que la zona de aterrizaje enemiga está libre. Recoge allí a un boina verde y llévale a un lugar seguro.



En la segunda misión tienes que aterrizar muy cerca de estas dos torretas.

Misión 6

Dispara a los tres radares que protegen el cuartel general y el centro de mando enemigo. Esto te permitirá llegar a esto lugares sin ser

te permitirá llegar a esto lugares sin ser detectado.

Misión 3

radar.

Haz lo mismo con las tres filas de radares que protegen los depósitos y los cuarteles. Estos radares son móviles y por tanto muy difíciles de detectar por tu

00

En el campamento que se encuentra en esta zona encontrarás una escalerilla muy práctica, pero no te fíes porque están muy bien defendida.

Misión 7



Elimina el cuartel general de entrenamiento que da las órdenes a las fuerzas enemigas. Captura a sus tres comandantes y tendrás sus códigos de radio.

Misión 4

Salva al experto en comunicaciones que está prisionero y llévale a los postes telefónicos, así interceptará las comunicaciones de los traficantes.

Te gustará saber que en este campo hay una vida extra, pero tendrás que luchar muy duro para recogerla.



Misión 5

Destruyen los tanque Sheridan antes de que puedan ser operativos, su potencia de fuego es uno de los escollos para hacerse con el control de la región.

Misión 8

Encuentra el reactor nuclear del centro de mando enemigo. Vigila a las tropas terrestres que hay en su interior y ten cuidado con el reactor porque debes recogerlo intacto.



NIKKI 4

ATANQUE NOCTURNO

CÓDIGO DE ACCESO: XT6FYKRVLML

Misión 4

Tus enemigos han secuestrado a tres científicos nucleares alemanes. Destruye su celda de bambú y llévalos a la zona de aterrizaje.



Deveras salvar lo que se encuentra en esta celda. Sera indispensable para la sexta misión

Misión 3

Los traficantes tienen helicópteros Apache escondidos en la selva. Destrúyelos antes de que te derriben a tí



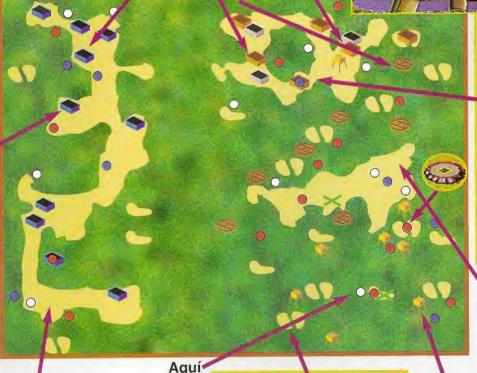
Cuando

liberes a los prisiones que estaban en las jaulas de bambú dispara una ráfaga de Hellfire, eso te permitirá destruir todos los vehículos enemigos que vienen por ti, al tiempo que iluminarás durante unos segundo el cielo.

Misión 6



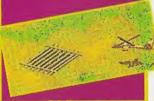
Los traficantes de droga han cogido once barcos para recoger a sus aviones de combate. Destruye todos los aviones antes de que sean operativos.



encontrarás una base llena de misiles y otros objetos, pero para conseguir llegar a ella tienes que volar de noche.

Misión 5

Aquí tienes a tropas americanas que están encerradas en fosas. No lo dudes un momento y libéralos.



En este punto puedes recoger una nueva escala para el helicóptero mejor que la tuya. Vigila los alrededores porque está muy bien defendida.

Misión 7

Recoge a los especiales en armas que



hay en los cuarteles enemigos. Ellos saben donde están los aprovisionamientos de esta zona.

Misión 2

Un boina verde te espera para ayudarte a protejer la zona de aterrizaje. Le descubrirás por las bengalas que lanza, recógelo y llévalo a la zona de aterrizaje que hay en la ciudad (asegúrate de que ese sitio está despejado de



Misión 1

Destruyen los ocho miradores enemigos que hay cerca de tu posición y que defienden



à los helicópteros de los traficantes. Paara ver en la oscuridad puedes aprovechar el resplando de tus disparos.



NEW HAT

LA CIUDAD DE PULOSO

CÓDIGO DE ACCESO: 9VSD9NSHJKT

Misión 3

Los traficantes han puesto en marcha una red de falsificación de billetes en los bajos fondos de la ciudad. Destruye todas sus imprentas de billetes falsos.



Misión 5

Haz volar por los aires los dos grandes laboratorios del centro de la ciudad. Así recuperarás los cinco coches blindados.

Haz lo mismo para obtener recargas para tu Comanche, las encontrarás dentro de muchos edificios.

Obtendrás un buen montón de bonus destruvendo determinados edificios v construcciones.



Misión 8

Deja aquí a tu copiloto para que él pueda preparar la voladura del edificio. Asegúrate de despejar la zona de enemigos, para que él pueda escapar sin problemas.

Misión 7

Necesitarás explosivo plástico para volar el centro de mando. Haz explotar la armería y coge todo lo que necesites.



Misión 4

Destroza todos los postes del tendido eléctrico. Esto paralizará completamente los laboratorios...





Ponte a los mando de una moto que está en la comisaría al norte de tu zona de aterrizaje. De esta manera podrás frenar a cuatro vehículos blindados y



recuperar los detonadores.

En este edificio hay una vida extra. Dispara el edificio para consquirla, pero ten cuidado porque si te pasas puedes destuir ambas cosas.

Misión 1

Algunos civiles que estaban en las misiones religiosas han sido capturados y usados como rehenes. Libérales y condúcelos a un lugar seguro, un buen

sitio es a lado de los camiones de la U.H.



Intenta liberar a todos los prisioneros que puedas, pero tu helicóptero sólo puede llevar a seis de ellos. Tendras que hacer varios viales sin delar de vigilar el combustible.

Misión 2

Busca y destruye las fábricas de droga de los traficantes. Rescata a los científicos pacifistas que hay en el interior





CONECTA CON LOS VIDEO-JUEGOS A TU COMODIDAD ECONOMICA

TODA UNA COMBINACION DE OPCIONES

*Adquirir juegos nuevos *Vender tus juegos *Comprar juegos usados *Cambiar tus juegos por otros usados abonando la diferencia *Adquirir juegos nuevos con la venta de tus juegos usados.

RENT-A-GAME

C/ Dr. Esquerdo, 105 - 28007 MADRID - Tel. (91) 669 74 10

CAMBIAR - VENDER - COMPRAR

									MILETO DOM DENT
MEGADRI	VE	TITULO RINGS OF POWER	NUEVO COM, VENTA 6890 2065 3515	TITULO SUPER OFF ROAD	NUEVO COM. VENTA 4490 1345 2290	TITULO SAGAIA	NUEVO COM. VENTA 900 1800	TITULO ROCKETER	7890 2365 4025
	NUEVO COM. VENTA	RISKY WOODS	6400 1920 3265	SUPER SMASH T.V.	3900 1170 1989	SCRAMBLE SPIRITS SEGA CHESS	2590 995 1985 2480 900 1870	SONIC BLAST MAN STAR FOX	8490 2545 4330 9090 2725
ALEX KID IN ENCHANTED CASTLE	5490 1645 2800	ROAD RASH 2 ROLLING THUNDER 2	6400 1920 3548 7955 2385 4060	TALESPIN TAZMANIA	4690 1400 2390 4490 1345 2290	SHANGHAI	2760 970 1890	STREET COMBAT	8490 2545
ALISIA DRAGON ALTERED BEAST	6400 1920 3265 5840 2255 3835	ROLO TO THE RESCUE	6513 1955 3325	THE TERMINATOR	4490 1345 2290 3900 1170 1989	SHINOBI SHOOTING GALLERY	2790 960 1915 2690 980 1970	STREET FINGTER 2 STREET FINGTER 2-TURBO	9490 2845 4840 16890 5065 9625
AMERICAN GLADIATORS	7956 2385 4060	SHADOW OF THE BEAST SHADOW OF THE BEAST 2	7190 2155 3665 6400 1920 3265	WONDERBOY WONDERBOY 2	4490 1345 2290	SIMPSONS	3580 995 1950	STREET FINGTER 3	10490 3147 5350
ANOTHER WORLD ARCH RIVALS	7956 2385 4060 5850 1750 2985	SHINING IN THE DARKNESS	6495 2085 3560	WOODY POP	3900 1170 1989	SONIC	1245 2365 1600 3040	SUPER ADVENTURE ISLAND SUPER CASTELVANIA IV	8490 2545 4330 8990 2695 4600
ARIEL LITTLE MERMAID	6400 1920 3265	SIDE POCKET SONIC 2	6190 1855 3155 6590 1075 3695	WORLD CLASS GOLF	3900 1170 1989	SONIC II SPACE GUN	3680 980 1980	SUPER CONFLICT	9090 2725 4635
ARROW FLASH	5850 1750 2985	SONIC THE HEDOGHOG	6513 935 1980	MASTER S	VSTEM	SPECIAL CRIMINAL INVEST.	3680 990 1990	SUPER R-TYPE	6490 1945 3310
ATOMIC ROBO KID BATMAN RETURNS	7956 2385 4060 6400 1920 3265	SPACE HARRIER II	4190 1255 2145 5900 1800 3190	WASTERS	TOTEM	SPIDERMAN STRIDER	3680 980 1960 3580 995 1990	SUPER SMASH T.V. SUPER STAR WARS	8490 2545 4330 9490 2845
BATMAN REVENGE JOCKER	7290 2185	SPIDERMAN SPLATTER HOUSE	8186 1855 3155	ACTION FIGHTER	2760 900 1800	SUPER KICK OFF	3900 1300 2595	SUPER TURTLE IV	9490 2845 4840
BATTLE SQUADRON BONANZA BROTHERS	7325 2195 3735 5945 1785 3035	STEEL TALONS	8400 1920 3285 5990 1790 3090	AERIAL ASSAULT AFTER BURNER	950 1800 2990 900 1810	SUPER MONACO G.P. TENNIS ACE	2695 990 1980 2790 960 1970	SUPER VALIS IV SUPER WRESTLMANIA	10490 3147 5350 8990 2695 4600
BULLS VS. BLAZERS	7956 2385 4060	STREET OF RAGE STREET OF RAGE 2	5990 1790 3090 6400 1920 3265	AIR RESCUE	3570 980 1890	TERMINATOR	3190 1120 2190	TAZMANIA	7990 2390 4190
CAPITAN AMERICA CARMEN SAN DIEGO	7956 2385 4060 6948 2080 3545	STRIDER	7956 2385 4060	ALIEN 3	3800 1100 2850 2750 955 1890	THE CYBER SHINOBI THUNDER BLADE	2850 910 1830 2845 925 1810	TERMINATOR TERMINATOR 2	9490 2845 4840 9990 2995 5095
CASTLE OF ILUSION	7513 2250 3835	SUPER HANG ON SUPER SMASH T.V.	4190 1255 2145 6190 1855 315	ASSAULT CITY ASTERIX	2750 955 1890 4375 1645 3128	TOM & JERRY	980 1990	TINY TOON	7890 2365 4025
CHESTER CHEETAM CHUCK ROCK	8680 2600 4430 7956 2385 4060	SUPER THUNDER BLADE	6513 1955 3325	BANK PANIC	2590 945 1890	WANTED	2680 990 1900 3280 1100 2380	WAYNES WORLD WORLD LEAGUE SOCCER	9490 2845 8490 2545
COOL SPOT	7956 2385	SUPERMAN TALESPIN	7900 2370 6400 1920 3265	BATTLE OUT RUN BONANZA BROS	2695 985 1975 3520 990 2010	WIMBLEDON WONDERBOY III	1210 2190	X-ZONE	6490 1945 3310
CRUE BALL	6948 2085 3545 6100 1830 3120	TASK FORCE HARRIER	6513 1955 3325	CALIFORNIA GAMES	3490 1120 2390	WORLD CUP ITALIA'90	1245 2365		
DAVID ROBINSON'S DE CAP ATTACK	6400 1920 3265	TAZMANIA TEAM USA BASKETBALL	6186 1855 3155 7513 2250 3836	CASTLE OF ILUSION CHAMPION OF EUROPE	4375 1645 3125 3680 1010 2190	SUPER NINT	ENIDO	GAME	BOY
DESERT STRIKE	7513 2255 3835	TERMINATOR	6700 2010 3420	CHASE H.Q.	920 1880	SUPER MINI	ENDO	DADT ON IDOON	0440 4000 40EE
DOUBLE DRAGON'S DRAGON FURY	7956 2385 8390 2515 4280	TERMINATOR 2	7590 2275 3870 7956 2385 4060	CHUCK ROCK CYBER SHINOBI	3980 1380 2475 2790 990 1995	ACT RISER	7890 2365	BART SIMPSON BASEBALL	3440 1030 1955 3225 965 1900
DUNGEONS & DRAGONS	6578 1970 3355	THE AQUATIC GAMES THE SIMPSONS VS. MUTANTS	5850 1750 2985	CYBOR HUNTER	900 1800	AXELAY	8490 2545 4330	BATMAN 2	2615 785 1660
ECO THE DULPHIN EL VIENTO	6400 1920 3548 6190 1855 3155	THUNDER FORCE III	6590 1975 3750 6900 2070 3930	DANAN JUNGLE FIGHTER DICK TRACY	3370 990 1900	BATMAN RETURNS BATTLE CLASH	9490 2845 6490 1945 3310	BATTLE TOADS BATTLE UNIT ZEOTH	3590 1075 2130 3440 1030 1955
ELEMENTAL MASTER	7590 2275 3870	THUNDER FORCE IV TINY TOONS	6900 2070 3930 6400 1920	DONALD DUCK	4375 1645 3125	BLAZING SKIES	6300 1890 3190	BILL & TED'S ADVENTURE	3590 1075 2130
EMPIERE OF STEEL EUROPEAN CLUB SOCCER	7817 2345 3990 7190 2155 3665	TONY LARUSSA BASEBALL	7956 2385 4060	DYNAMITE DUKE	2850 900 1800	BUBSY IN CLANS BULLS VS BLAZERS	8990 2690 9490 2845 4840	BIONIC BATTLER BOXXLE	3225 965 1900 3225 965 1900
EVANDER HOLYFIELD BOXING	6345 1900 3235	TURBO OUT RUN TWINKLE TALE	5850 1750 2985 5450 1635 2800	E-SWAT FLINTSTONES	3670 1120 2230	CHESTER CHEETAM	9490 2845	BUBBLE BOBBLE	2925 875 1660
EX-MUTANTS F22 - INTERCEPTOR	6400 1920 3265 6900 2070 3930	UNIVERSAL SOLDIER	6513 1950 3326	FORGOTTEN WORLD	2790 975 1900	COMBAT BASKETBALL	6490 1945 3310 10490 3147	BUBBLE GHOST CAESAR PALACE	2190 655 1245 2175 650 1235
FATAL FURY	8390 2515	VALIS III WHERE IN TIME CARMEN S.D.	7290 2185 3715 7956 2385 4055	GAIND GROUND GALAXY FORCE	975 1900	COMBATRIDES DINO CITTY	9490 2845	CRYSTAL QUEST	2925 875 1660
FERRARI GRAND PRIX CHALLEN	5485 1645 2745 8600 2580	WHIP RUSH	6890 2065 3515	GAUNLET	3700 1120 2450	DOOMSDAY WARRIOR	9490 2845	DICK TRACY	2925 875 1660 3225 965 1900
FLASHBACK FLINSTONES	7956 2385	WONDER BOY 3 WORLD CHAMP SOCCER	6400 1920 3265 7690 2305 3925	GHOSBUSTER GOLDEN AXE	3390 1120 2150	DRAGON BALL Z DRAGON BALL Z2	11990 3597 5100 15400 4620 8300	DOUBLE DRAGON 2 DOUBLE DRAGON 3	3225 965 1900
FORGOTTEN WORLDS	5485 1645 2745	WORLD CUP SOCCER	7190 2155 3665	IMPOSSIBLE MISSION	3740 1190 2380	DRAGON'S LAIR	9490 2845 4840	DUCK TALES	3225 965 1900
G-LOC GALAXY FORCE II	4190 1255 2145 6513 1950 3325	WORLD OF ILUSION	7513 2250 3835 8100 2430 4135	INDIANA JONES KLAX	3800 1100 2745 3570 990 1950	EART DEFENSE FORCE FATAL FURY	7890 2365 4025 9490 2845	FINAL FANTASY 2 FLIPULL	3225 965 1900 2190 655 1245
GHOSBUSTER	5840 1755 2980	WORLD TROPHY SOCCER WWF WRESTLEMANIA	6400 1920 3265	LASER GHOST	3280 1030 2120	FINAL FIGHT II	13480 4100 7790	FOOTBALL	2725 815 1545
GHOULS'N GHOST GOLDEN AXE	6900 2070 3930 5900 1800 3190			MASTER OF DARKNESS MERCS	3710 1500 2390 1100 2470	GEORGE FOREMAN'S KO BOX. GOAL	10490 3147 5350 9490 2845 4840	FORTIFIELD ZONE GEORGE'S FOREMAN KO B	3225 965 1900 OX. 3225 965 1900
GÖLDEN AXE 2	6900 2070 3930	GAME G	EAR	MOONWALKER	1120 2670	GODS	9490 2845 4840	GOLF	2190 655 1245
GOLDEN AXE 3 GREAT WALDO SEARCH	7515 2250 6513 1950 3325	LUEVA e	1400 4045 0000	NINJA	2690 890 1780 3590 1060 2120	GRADIUS III GUN FORCE	6490 1945 3310 9490 2845 4840	GRADIUS INTERSTELAR HOME ALONE 2	3225 965 1900 3440 1030 1955
GREEN DOG	5850 1750 2985	ALIENS 3 AX BATTLER	4490 1345 2290 3900 1170 1989	NINJA GAIDEN OLYMPIC GOLD	3720 1070 2230	HOME ALONE 2	7890 2365 4025	HUDSON HAWK	3440 1030 1955
HELL FIRE HERZOG ZWET	6190 1855 3155 6513 1950 3325	BART SIMPSON VS. MUTANTS	4595 1375 2345	OPERATION WOLF	3190 945 1990 2850 900 1800	HUNT FOR RED OCTOBER JOE & MAC CAVERMAN	8990 2695 4600 9490 2845 4840	JEEP JAMPBOREE KLAX	3225 965 1900 2390 715 1355
HOME ALONE	6400 1920 3265	BATTER UP CHAKAN	3900 1170 1989 4490 1345 2290	OUT RUN PAC MANIA	2850 900 1800 930 1860	JOHN MADDEN'93	8490 2545	KUNG-FU MASTER	2615 785 1490
HUMANS INDIANA JONES CRUSADE	8100 2430 4135 7513 2250 3835	CHESSMASTER	3900 1170 1989	PARLOUR GAMES	900 1800	KRUSTY"S SUPER FUN HOUSE	8300 2490 4235 7890 2365 4025	KWIRK LAZLO'S LEAP	2925 875 1665 3225 965 1900
JAMES BOND 007	7100 2130	CHUCK ROCK CLUTCH HITTER	4490 1345 2290 4490 1345 2290	PREDATOR 2 PRO WRESTLING	3190 1120 2190 3240 1050 2390	LETHAL WEAPON MAGICAL QUEST MICKEY	11990 3597	LOOPZ	3225 965 1990
JAMES POND II JOE MONTANA II	6515 1950 3325 5900 1800 3190	CRYSTAL WARRIORS	3900 1170 1989	PRO WRESTLING	2490 800 1600	MYSTICAL NINJA	9490 2845 4840 8490 2545 4330	MEGAMAN 2 METROID 2	2765 825 1565 3225 965 1900
JOSE MONTANA 93	6985 2095 3565	DEVILISH DONALD DUCK	4190 1255 2140 4595 1375 2345	PSYCHIC WORLD R.C. GRAND PRIX	3470 1010 2100 930 1860	OUTLANDER PAPERBOY 2	8490 2545 4330	MICKEY'S DANGEROUS CH	
JOHN MADDEN'92 JOHN MADDEN'93	5900 1800 3190 6400 1920 3265	DRAGON CRYSTAL	3900 1170 1989	RAINBOW ISLAND	3690 1480 2370	PIT-FIHGTER	6490 1945 3310	MISSILE COMMAND NAIL'N SCALE	3225 965 1900 3150 945 1780
JORDAN VS. BIRD	6078 1820 3100	EVANDER HOLYFIELD BOX. FANTASY ZONE	4690 1405 2395 3900 1170 1989	RAMBO III RENEGADE	1190 2380 3790 1480 2480	PRINCE OF PERSIA RANMA 1/2 (II)	9490 2845 4840 15990 4795 8190	NINJA GAIDEN	2615 785 1660
JUNGLE STRIKE	9500 2850	FOREMAN,S KO BOXING	4595 1375 2345	RESCUE MISSION	2760 990 1900	ROBOCOP 3	8990 2695 4600	NINJA TARO	3440 1030 1955
KAGEKI KID CHAMALEON	6078 1820 3100 6190 1855 3155	G-LOCK	4390 1315 2240 3900 1170 1989						
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	5850 1750 2985	HALLEY WARS HUMANS	4595 1375 2345	IMPORTANTE		day las because DENT	A CAME Indi	nanda claramento a	ie datae luego
LEGEND OF GALAHAD LHX ATTACK CHOPPER	6190 1855 3155 6948 2085 3545	INDIANA JONES JUNCTION	4490 1345 2290 3900 1170 1989	Si desea vende	or los que dese	riar los juegos a RENT- ea cambiarlos. Por favo	r no manden	dinero ni sellos de c	orreos.
LOTUS TURBO CHALLENGER	6400 1920 3265	KRUSTY'S FUN HOUSE	4595 1375 2345	La 1ª columna	indica iuegos nu	evos, la 2ª el precio a d	cómo los com	pramos y la 3ª a cón	no los vendemos
M-1 ABRAMS BATTLE TANK MARBLE MADNES	6513 1955 3325 7170 2120 3610	LA SIRENITA LAND OF ILUSION	4490 1345 2290 4595 1375 2345	usados.					
MEGAGAMES I (3 EN 1)	3090 4890	LEMMINGS	4490 1345 2290						
MERCS MOONWALKER	5485 1645 2795 5900 1200 2990	NINJA GAIDEN	3900 1170 1989	NOMBRE					
MS PAC MAN	7513 2250 3835	OLYMPIC GOLD OUT RUN	4490 1345 2290 4490 1345 2290	CALLE		N	LIM	PISO	LETBA
MUHAMMAD ALI BOXING MUTANT LEAGUE SOCCER	7956 2385 7956 2385 4060	OUT RUN EUROPA	4590 1375 2340	DOBLACION		CP	OW	PROVINCIA	
MYSTIC DEFENDER	6400 1920 3265	PENGO POPILS	3900 1170 1989 3900 1170 1989	TELECONO				_ 111041110171 _	
NHLPA HOCKEY'93 OUT OF THIS WORLD	6948 2080 3545 7956 2385 4060	PREDATOR 2	4690 1405 2395	TELEFONO					
OUT RUN	4190 1255 2145	PRINCE OF PERSIA PSYCHIC WORLD	4490 1345 2290 3900 1170 1989	D Fautala	a aiguiantas	iungon unadon		CAN	IT. SISTEMA
P.G.A. GOLF 2	6948 2085 3545	PUT AND PUTTER	3900 1170 1989	☐ Envío lo	s siguientes	juegos usados:		CAN	II. SISTEIVIA
PHANTASY STAR III PHELIOS	7956 2385 4060 7290 2185 3715	RC GRAND PRINX	4595 1375 2345 4490 1345 2290						
POWER MONGER	7513 2255 3835	SHINOBI 2 SLIDER	4190 1255 2140						
FREDATOR II QUAÇKSHOT	6400 1920 3265 7515 2250 3835	SONIC	4190 1255 2140					NUEVOO	
RAIDEN TRAD	7956 2385 4055	SONIC 2 SPACE HARRIER	4595 1375 2345 3390 1015 1730	☐ Quiero l	os siguiente:	s juegos 🗆 USA	ADOS L	NUEVOS	
RASTAN SAGA II RBI BASEBALL 3	5900 1800 3190 7513 2250 3835	SPIDERMAN	3900 1170 1989						
RBI BASEBALL 4	7513 2250 3835	STREET OF RAGE SUPER KICK OFF	4490 1345 2290 4690 1405 2390						
REVENGE OF SHINOBI	4190 1255 2145	SUPER MONACO G.P.	4490 1345 2290						



Ya es historia aquella época en la que los simuladores de vuelo se movían lentamente, sonaban a trasto viejo y te presentaban escenarios monótonos formados por figuras geométricas de colores planos. Ahora puedes pilotar un helicóptero de combate, viajar por mil lugares remotos, cumplir misiones de gran peligro tanto de día como de noche y escuchar el sonido auténtico de los motores, los disparos y el estruendo de las explosiones.



El enemigo insitirá una y otra vez en derribarte, ten cuidado porque sob muy buenos y pueden hacerlo.

para muchos el juego no es nuevo, ya que existían versiones para los ordenadores. Pero aquellas ediciones muy poco o nada tenían que ver con la que ahora se presenta en disco compacto.

Aprovecha bastante bien los recursos del sistema de Sega, empezando por el chip de sonido y acabando por el subsistema de gráficos. Los sonidos son excelentes y muy realistas y la música te acompaña en todas tus misiones, imponiéndote un ritmo muy rápido, a veces frenético. Por si fuera poco, constantemente eres avisado de tus movimientos mediante una voz (que se supone te llega a través de tu casco) que te indica si estás o no en el rumbo correcto, si se apro-



MEGAFORCE 54





xima un enemigo, si tienes que girar a un lado u otro... Por cierto, si tienes ocasión de escucharlo con auriculares hazlo sin perder un instante, porque vas a saber lo que es bueno. ¡Ah! La voz puedes oirla en español... ¡todo un detalle!

Un aspecto estupendo

Los gráficos son, sin lugar a dudas, mucho mejor de lo que se suele ver por ahí. La técnica de representación utilizada permite dibujar

con un detallismo increíble todos los escenarios, los enemigos, amigos y demás elementos del juego, que según se acercan se convierten en algo tremendamente realista. El colorido es muy apropiado, y el hecho de ver el panel de mandos del helicóptero mientras combates te crea la ilusión de estar envuelto en una batalla auténtica, sobrevolando el mar, el desierto, la selva, los islotes enemigos, hundiendo barcos que se van literalmente

Después de completar las misiones tus superiores valorarán tus méritos y conforme a ellos serás condecorado.



0 000

a pique, destruyendo vehículos, arsenales, rampas de lanzamiento de misiles, helicópteros que te persiguen y te disparan por detrás... En ese panel de mandos puedes ver el perímetro del campo de batalla, tu situación, tu nivel, las armas que utilizas, etc.

Al buen aspecto gráfico se le unen las posibilidades de rotaciones y zooms de las que tanto alardea el Mega CD. El helicóptero se mueve en todas direcciones, rota sobre sí mismo a gran velocidad, avanza hacia los objetivos... tendrás que mantener tu estabilidad sin dejar de disparar a los enemigos (por suerte, cuando están a tiro y has fijado bien el dispara recibirás





pantalla sobre el tipo de objetivo que es, para que te hagas idea del arma que debes elegir y para que afines tu puntería). Y, por último, déjate asombrar por los zooms del juego: cómo te acercas a los barcos y a tierra, cómo se pega el fondo a ti, como se alejan tus balas y hacen estallar las casetas y los camiones... El aspecto gráfico es uno de los que más se disfrutan, empezando por la presentación, que sentre música, gráficos y movimientodeja al jugador paralizado en la silla, aunque tras dos o tres veces termines un poco harto de tener que esperar esos segundos antes de comenzar el juego.

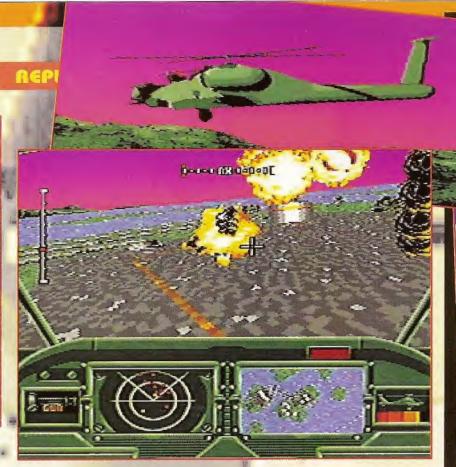
Esto es la guerra

Tras una breve introducción por parte de tus superiores, que te cuentan que han descubierto no-sé-



Aunque al principio puede pe fácil, en Thunderhawk los inút tienen ninguna posibilidad.

Chaca a a a



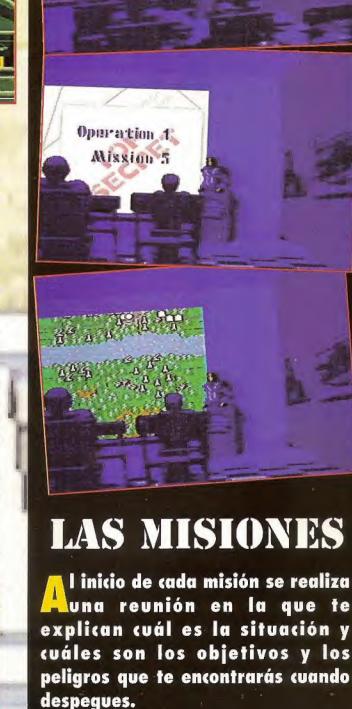
la nieve, desde Asia a aunque contra los objetivos América del Sur) y un montón de armas a tu disposición, que deberás ir cambiando según el enemigo al que te enfrentes. Por ejemplo, para muchos de los objetivos de tierra basta con el arma convencional (metralla de gran potencia),

vitales puedes utilizar cohetes (para mayor seguridad), que es también lo que puedes usar contra los barcos...

En realidad, la experiencia te enseñará, mejor que cualquier manual, qué armas usar, a qué distancia disparar y qué velocidad es la más adecuada para cada momento. Y te enseñará, sobre todo, a salir victorioso de las misiones nocturnas, en las que la escasa luz supone una dificultad añadida y un reto sólo apto para locos.

Desde luego, si tienes una Mega-CD, éste es el juego que está pidiéndote a

E.Hernández



0



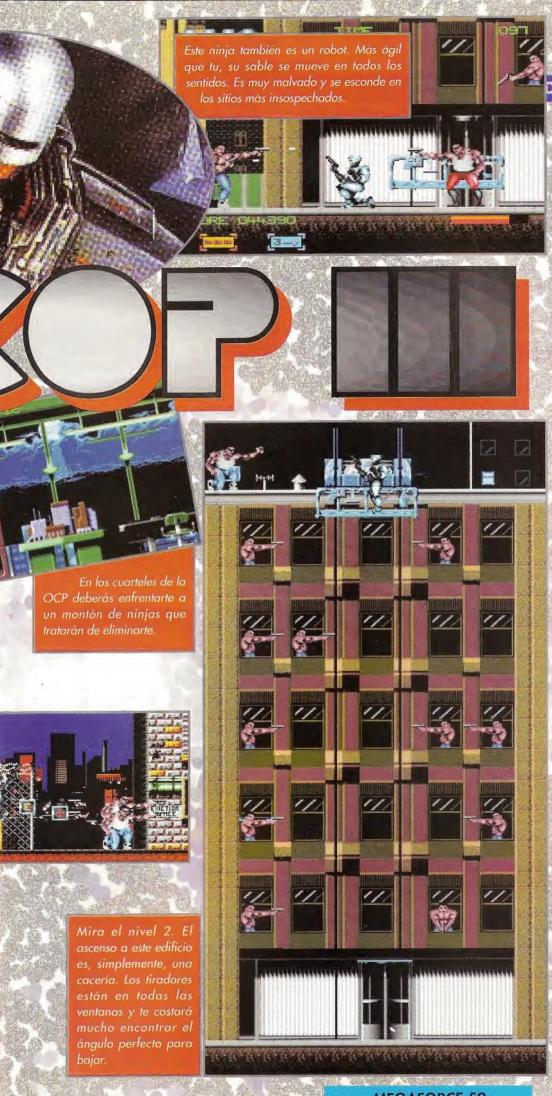


COMENTARIO

solo... Sobre todo no olvides que el objetivo primordial es salvar a los

niños

Como todo el mundo sabe, no es necesario que todas las licencias de películas acaben convirtiéndose en los mejores cartuchos de la Mega Drive. Este es el caso de Robocop III, un juego del más clásico estilo beat-them-up que se puede inscribir entre los juegos de calidad media para la consola de 16 bits de Sega. Ciertamente, los gráficos son bastante buenos, pero la animación de Robocop está muy por debajo de las capacidades que ofrece la máquina. A tenor de lo que vemos, podemos considerar que este super policía no es nada más que una vulgar lata de conservas, ya que la fluidez es bastante pausada y esto se nota en los distintos niveles. Técnicamente, esta producción dista bastante de ser perfecta y la jugabilidad es igual de mediocre; resulta bastante rápido pero siempre se hace lo mismo. En lo referente a la música, Robocop III no está mal, pero tampoco es para tirar cohetes. Un juego mediocre en el que los programadores han tratado de presentar algo original apoyándose en algunas escenas de shoot-them-up.



* MEGADRIVE *



SONIDO



Las músicas son buenas, pero no son lo máximo de los hecho para Mega Drive.

GRAFICOS

El ambiente futurista de la maltrecha Detroit está bien diseñado.



ANIMACION



La animación de Robocop deja mucho que desear.

MANEJABILIDAD

Mejor que la animación, sigue sin ser de gran precisión.



Reción

Editor: Acclaim
Tamaño del cartucho: 4 MB
Dificultad: Difícil
Número de niveles: 6
Niveles de dificultad: 3
Número de jugadores: 1
Claves de acceso: No
Continuas: Sí

+ Gráficos simpáticos.
+ El juego es bastante largo.
- La dificultad es un poco desagradoble.
- La manejabilidad es una catástrofe.
- La acción no es suficientemente rápida.

68%



uieres llegar a realizar tu sueño. Recuerda cuando eras pequeño y mirabas con admiración aquella ingente cantidad de maquetas de los mejores aviones del mundo. Ahora ya eres un hombre y hablas de aviación con total conocimiento de causa. A lo largo de tu servicio militar has conseguido destacar y por eso estás preparado para afrontar una maravillosa aventura que ahora comienza. Ayudado por tu decisión te has convertido en un excelente piloto; a los mandos de un Mig-29 has sido llamado para intervenir en las situaciones más delicadas y peligrosas, pero ahora que has conseguido tus sueños, deberás superarte a ti mismo más allá de lo que habías imaginado y hacer que el sueño dure

el mayor tiempo

posible.



■ MEGADRIVE ■ MEGAD

E (4)

Cuando te lanzas en el asiento del avión, cuando el enemigo cae o cuando chocas con una montaña aparece una fantástica animación digitalizada.



En el modo "Entrenamiento" puedes realizar cinco misiones. Necesitarás 10.000 puntos para acceder a la segunda, 30.000 para la tercera y así sucesivamente. Explota las plataformas petrolíferas, destruye la artillería en tierra, zigzaguea entre las montañas, caza a los aviones enemigos,... afortunadamente es posible acceder con claves de acceso.

2

3

 $I_{\tilde{x}}$

5

Apoyándote sobre el botón B, puedes seleccionar el arma que quieres utilizar sobre el objetivo que está en tu mira.



Después de F-22 Interceptor no hemos visto un simulador de vuelo tan bueno para nuestra Mega Drive. Mg-29 y Domark pretende tomar el relevo del juego de Electronic Arts y podemos decir que el intento se ha visto coronado por el éxito. Si bien es cierto que la demanda de este tipo de juegos no es excepcional, este cartucho conseguirá más de un adepto, ya que es de lo mejorcito. Es cierto que hay que estar en el aire mucho tiempo sin hacer nada para llegar a los destinos y cumplir las misiones precisas, lo que, para muchos es un poco rollo, pero el hecho es que en este juego se incluyen todos los géneros. Con misiones difíciles y variadas, la duración del cartucho está asegurada. En cuanto al resto, no podemos reprochar casi nada. El movimiento del avión es bueno, hay un montón de vistas diferentes, misiles y pequeñas animaciones filmadas que explican tu misión. Si nunca has utilizado un simulador no hay problema, este es muy sencillo.



ATINCK NIKTIELL

Aquí tienes una vista exterior, pero date cuenta que hay muchas disponibles. Esto es muy útil para varias fases del

Reunión en el cuartel general antes de partir para la misión. No sería interesante si no contásemos con las fotos de nuestro satélite

espía.

Con el botón C, consigues que en la pantalla aparezcan: tren de aterrizaje, frenos, el alcance del radar, la carta de navegación, las operaciones de reavituallamiento en vuelo, seleccionar el disparo de un misil,... Tantas opciones que te sentirás completamente inmerso en ambiente del combate.

* MEGADRIVE *



SONIDO



Es el mínimo, el sonido monocorde de un avión.

GRAFICOS

De la bella 3D marca Domark y con soberbias escenas digitalizadas.



ANIMACION



No es lo mejor, pero no está mai.

MANEJABILIDAD

Un buen control de los mandos.



Simulador de vuelo

Editor: Domark

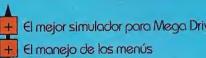
Tamaño del cartucho: 8 MB

Dificultad: Media Niveles de dificultad: 1

Número de niveles: 5 misiones

Número de jugadores: 1 Claves de acceso: Sí

Continuos: No



Las digitalizaciones

El realismo

Te tiene que gustar el género







4.747 KM

de caja de cambios (manual o automática) y de neumáticos (duros, medianos o blandos). Tu velocidad punta y tu adherencia depende de ello. Con neumáticos blandos seguro que tendrás que parar en boxes. Sobre todo, evita conducir como un animal porque te arriesgas o calentar el motor e incluso a hacerlo explotar.

SOFT

COMENTARIO

Desde Super Monaco G.P. II esperábamos pacientemente que un juego de Formula I consiguiese enseñarle su alerón desde delante. Con este título, Domark nos aporta, por fin, sangre nueva para Mega Drive. Ahora bien, Domark se ha beneficiado bastante del trabajo que había efectuado Lankhor, empresa francesa que lanzó (¡después de tres años de trabajo!) una pequeña joya para micros que se llamó "Vroom". Aquí el principio es exactamente el mismo, todo se basa en una velocidad de desplazamiento de pantalla alucinante, sobre todo cuando uno juega sólo. Encontramos verdaderamente las sensaciones de un auténtico Gran Premio, hasta han tenido en cuenta el relieve del terreno. Con esta descripción, creemos que Super Monaco G.P. ha sido batido. ¡Qué queréis, las sensaciones son más fuertes en este juego! Lo que es más, la pantalla se divide en dos cuando se juega en pareja. La animación, ciertamente, se ralentiza a la mitad, cuando menos, pero la diversión es todavía mayor. No hay nada mas reconfortante que derrotar a un adversario humano. Un juego divertido de veras a pesar de la importante falta de colores.





Aquí tenemos algunos túneles. !Algunos son muy largos...;
No tiene sentido que te des con los muros. ¿Los oyes silbar?
Los postes se "funden" a tu paso, escuchas también los coches de los demás competidores. Al final tienes los boxes, no hay que repostar gasolina, porque los entrenamientos y las coreras son de seis vueltas. Por el contrario, tienes que cambiar de neumáticos. Un mensaje te indicará cuando hacerlo a toda velocidad.

CHEMPTONEHTP LORD GEME Todo comienzo aquí. Elige el modo arcade,

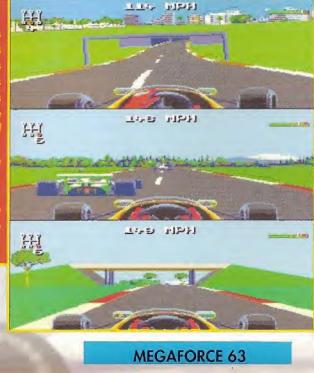
A-DDID A

descensos alucinantes durante los cuales alcanzarás velocidades de locos. En el centro, tráfico, sobre todo en la salida.

ABAJO

circuitos sobre los que

subidas donde la visibilidad no es la ideal.



* MEGADRIVE *



SONIDO



El ruido del motor es bastante realista. Te engaña.

GRAFICOS

Menos vistosos que Vroom, pero, en todo caso, aceptables.



ANIMACION



En una palabra: perfecta. En pareja la nota es de 3

MANEJABILIDAD

Sin problemas de manejo, todo está bajo control.



Carreros de coches

Editor: Domark

Tamaño del cartucho: 8 MB

Dificultad: Media

Niveles de dificultad: 4

Número de niveles: 16 circuitos

Número de jugadores: 1 ó 2

Claves de acceso: No

Continuas: Se puede grabar

Una animación perfecta

La manejabilidad es impecable

La opción de dos jugadores

Los verdaderos pilotos de formula

¡No está Senna!





Atácales en el cuerpo. Los chorros de sangre serán la prueba de que lo has hecho bien. Puedes empezar la misión con 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60 ó 70 surikens.

e puede decir que eres el más valientes de los ninjas que quedan en activo y que sigues con vida gracias al poder de la magia. Tu maestro, asesinado en trágicas circunstancias fue un gran profesor (en ti mismo está la prueba). Sus enseñanzas han hecho de ti un arma perfecta de una ejemplar agilidad, lo que es la mejor ayuda para los mejores ninjas. Sin embargo, tu estas muy por encima de los demás: basta con observarte en el combate. Sabes cuál es tu fin y, aunque reconoces la existencia del miedo, eres capaz de controlarlo, Pero ¿hasta qué punto?



COMENTARIO

Después de Super Shinobi, la Mega Drive cuenta con un segundo volumen de las aventuras rocambolescas de este disparatado ninja. Técnicamente no hay muchas diferencias respecto al anterior. Los héroes responden muy bien a los mandos y los efectos sonoros son idénticos a los anteriores, mientras que las grandes diferencias residen, evidentemente en los decorados de los distintos niveles y en la variedad de los mismos. Se trata del típico juego beat-them-up, con los clásicos surikens y con fases muy originales de surf y de equitación. Estas dos últimas novedades rozan casi la perfección; sólo hay que escuchar el ruido del galope del cuadrúpedo para convencerse (ver y oír). El realismo es la clave de todo, pero son también la exploración y la aventura dos de los aspectos que más impactan de este juego. Hay que tener en cuenta que el camino de este combatiente no será un paseo militar, sino más bien todo lo contrario. A lo largo de la aventura habrá que volver numerosas veces sobre los pasos dados anteriormente, descubrir pasajes ocultos, eliminar enemigos sin cuento, en fin, todo lo que caracteriza a un cartucho de este tipo está presente. Si todavía no conocéis las aventuras de este gran luchador, The Super Shinobi II es un título que no debería faltar en vuestra colección. En cualquier caso, a aquellos que sean nuevos en esto de los ninjas, este juego les hará conocer la excitación de los combates cuerpo a cuerpo.



modo Fácil tienes 9 vidas en lugar de 2.

Round 2.1. A caballo, deberás evitar los obstáculos, así como los golpes de los ninjas. Lanza también tus surikens.



Round 1.2. Debes hacer un montón de acrobacias. Este pasaje es toda una prueba y un camino muy duro de superar. Después empezarás a verte los pies en el agua. Conoces 4 magias: para ser invulnerable, para hacer salir llamas del suelo, para desdoblarte y saltar muy alto e incluso puedes crear un terremoto clavando tu espada en el suelo para destruir a tus enemigos.



Estos monstruos que no saben estarse quietos

- 1/ Round 4.1. Después de explotar una primera vez vuelve a reconstruirse.
- 2/ Round 5.2. Lánzale una serie de surikens.
- 3/ Round 3.2. Evita su mano y dale patadas en la cabeza.
- 4/ Round 5.1. Salta en el aire durante el recorrido y luego entra en el interior
- 5/ Round 1.2. Acércate al techo y dale patadas en el salto.



* MEGADRIVE *



SONIDO



Buenos efectos sonoros y músicas divertidas.

GRAFICOS

Algunos monstruos son de una belleza increíble. Se nota que es de Sega.



ANIMACION



Ningún problema de scroll, todo con una fluidez casi perfecta.

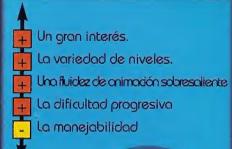
MANEJABILIDAD

Puede parecer complejo pero se resuelve con la práctica.



Acción / Plataformas

Editor: Sega
Tamaño del cartucho: 8 MB
Dificultad: Media
Niveles de dificultad: 4
Número de niveles: 6
Número de jugadores: 1
Claves de acceso: No
Continuas: 3







mundo tiene deberes que hacer para mañana, pero para poder acabar con todo necesitaría más de mis dos manos!... Bart lleva horas trabajando y con sus últimas fuerzas sique garabateando en su cuaderno. Todo está lleno de papeles y la mano de Bart está adormecida después de escribir miles de palabras. Su esqueleto apenas puede sostenerle y... naturalmente el chico de los Simpson acaba por dormirse. Con la cabeza apoyada sobre el pupitre, Bart se deja llevar por sus sueños pensando en la buena nota que va a obtener mañana. De repente, movidas por el ventilador, todas las hojas se van por la ventana. Oh, no me lo puedo creer! ¡Después de todas estas horas de esfuerzo y para una vez que hago los deberes...! Desesperado, Bart se dirige a la ventana donde sufrirá una caída vertiginosa... La pesadilla no ha hecho más que comenzar. ¿Cómo terminará todo?

odo el



(Entra por la puerta naranja) Avanza saltando por las piedras, a la derecha, a la izquierda, o hacia adelante y no te dejes atrapar por los diablos. Atención, esto es el infierno, no sucumbas en las llamas.

> Bart puede escupir bolas de fuego y enviar lásers con los ojos en todos los sentidos, para destruir los helicópteros, los aviones, los tanques y los trenes.



Podrás conseguir mejores notas si encuentras el original.



¡Ocho páginas! Recupéralas.

(Entrada por la puerta amarilla) Consigue, tu también, un martillo y utilizalo para aplastar a gatos y ratones. Atención, después del martillo,

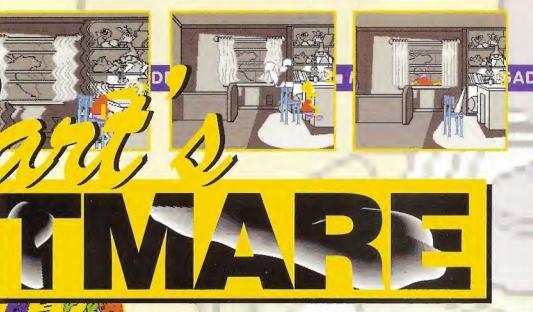


serás atacado con un bazooka, un lanzallamas y también por las aspiradoras y por las bombillas. En la parte de arriba ves tu energía y tus vidas. Avanza hacia la derecha poco a poco hasta que encuentres una sala en la que puedes subir al piso de arriba; deja tu martillo y coge un lanzador de desatascadores de baños o cualquier otra arma que desees.



(Acceso por la puerta violeta) Nada lo mejor que sepas para arponear a los monstruos y así inyectarles el aire necesario para que exploten ¡Puedes nadar en todos los sentidos!









No es muy agradable caerse desde una ventana.

COMENTARIO

Tus deberes no parecen estar terminados todavía.

Lo menos que se puede decir es que Bart Simpson nunca deja de sorprendernos. Con sus pesadillas rocambolescas, una vez más, se presenta como la diversión de los más jóvenes y de los más maduros. Técnicamente hablando, Bart's Nightmare resulta sorprendente. Los gráficos, ampliamente inspirados en los dibujos animados "Los Simpsons" aportan al conjunto del juego un fenomenal ambiente. La alternancia entre las escenas "reales" y las de los sueños aporta igualmente un cierto dinamismo que aumenta las cualidades del juego. Desgraciadamente, no todo en este cartucho es de color rosa, sino que tiene algunos fallos, como, por ejemplo, la pobre manejabilidad del personaje que hace que, a lo largo del juego surja una cierta decepción. Aunque parte de un buen principio y está bastante bien hecho, Bart's Nightmare no es un cartucho perfecto. Pero este título resulta, a pesar de todo, de lo más atractivo.

La pesadilla comienza aquí. Puedes escupir, hacer globos de chicle con la boca y saltar. Un mundo lleno de peligros; evita el autobús al cruzar la calle, los buzones de correos, las pelotas, los saxofones, las tapas de alcantarilla y las hadas que te transformarán en un feísimo sapo... Pero, sobre todo, huye de los besos babosos de las viejas, que son suficientes para convertirte en sapo. También puedes volar las camisetas que pasan. Mira bien al suelo e intenta atrapar tus hojas.



MEGAFORCE 67

* MEGADRIVE *



SONIDO



La banda sonora pega bien con el escenario.

GRAFICOS

Todo está hecho al estilo de los dibujos animados.



ANIMACION



No es la locura, pero es bastante agradable a los ojos.

MANEJABILIDAD

Es una lástima que Bart no siempre haga lo que indican nuestros dedos.



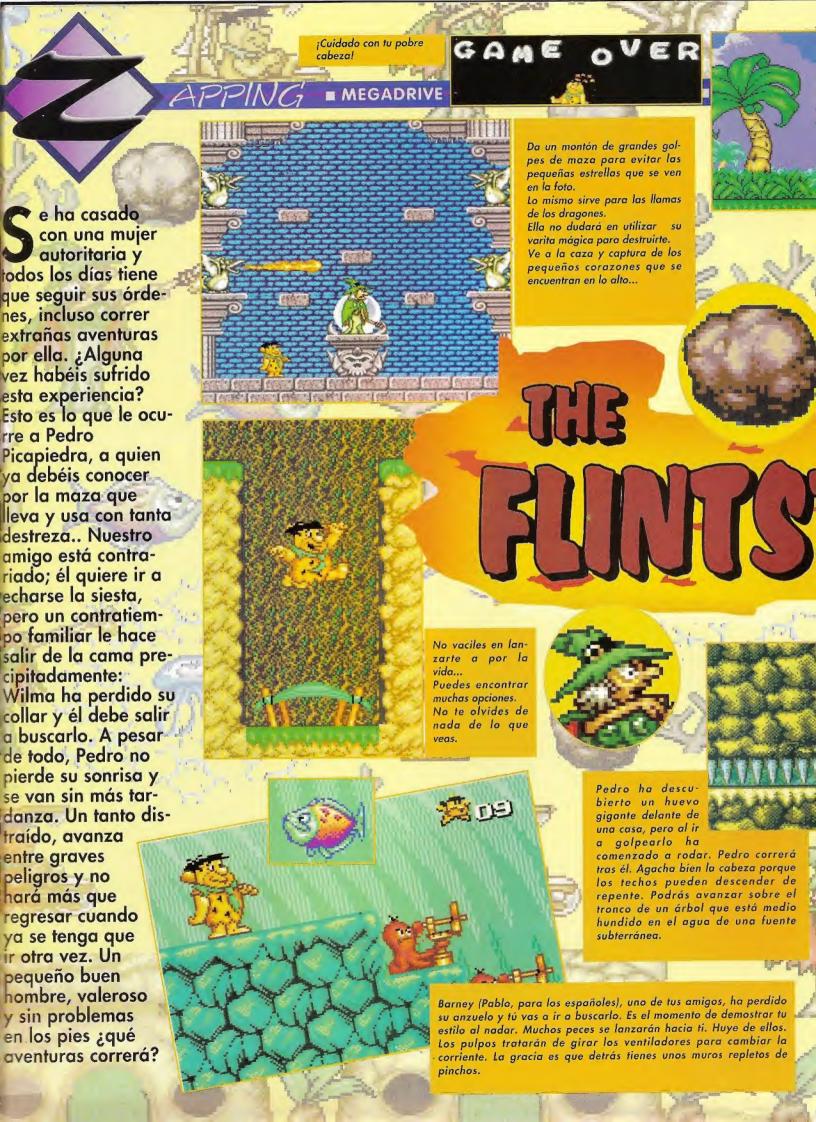
Plataformas

Editor: Acclaim Tamaño del cartucho: 8 MB Dificultad: Media Número de niveles: 7 Numero de jugadores: 1 Claves de acceso: No Continuos: Infinitos.



Muy buenas ideas Escenarios delirantes Gráficos bien adaptados Los Simpsons son geniales No es muy manejable







El primer monstruo. Antes de llegar allí, encontrarás un huevo. Pasa por encima al mismo tiempo que le golpeas con la maza.

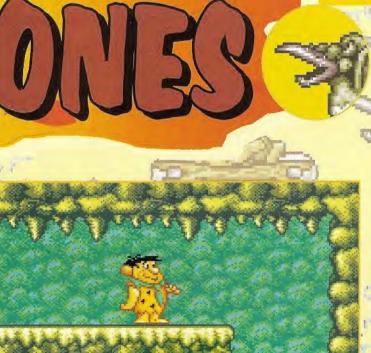
Sube encima y bate las alas para despegar.

Ahora podrás disparar bolas y dejar KO al monstruo con toda faci-

COMENTARIO

The Flinstones es el juego típico que es muy simpático de jugar, pero que está bastante lejos de ser uno de los grandes cartuchos, rebosantes de proezas técnicas. Podemos decir que es bastante simple en su concepción. Sin embargo es muy interesante por sí mismo y cambia radicalmente respecto a la versión de la Master System. Es una verdadera excepción a las reglas, ya que es cien veces más interesante que su predecesor. Un montón de monstruos recorren los caminos. Los modos de locomoción son variados y los scrolls bastante eficaces. Por lo tanto, no serán precisamente pequeños problemas lo que vamos a encontrar, sino que, por el contrario lo que nos espera es bastante complicado. La manejabilidad es bastante compleja, ya que siempre hay que subir a plataformas muy elevadas. Esto implica una coordinación sin fallos que

está lejos de ser fácil. El gigante del arcade no ha escatimado nada para este juego.



El nivel 5. Un malvado dragón ha robado en el club de Bamm-Bamm, el hijo de Betty (la mujer de Pablo). Partirás en dirección al volcán donde habita la feroz bestia. Atención, esta bestia se puede plegar y lanzarte espinas. El suelo es muy frágil y las sacudidas son muy frecuentes. En las cuevas, los

ríos de lava caerán

sobre tu cabeza; idan mucho calor!



■ MEGADRIVE ■



SONIDO



No es el punto fuerte del juego, francamente, pero es acepta-

GRAFICOS

Bastante sobrios, pero muy adecua-dos. Tiene detalles graciosos.



ANIMACION



Hay algunos momentos notables y los scrolls son buenos.

MANEJABILIDAD

Es cuestión de acostumbrarse y de hacerse con los golpes.



Editor: Taito Tamaño del cartucho: 4 Mb Género: Plataformas Dificultad: Fácil Niveles de dificultad: 3 Número de niveles: 6 Número de jugadores: 1 Claves de acceso: Ninguna Continuas: 3

Gráficos divertidos

La variedad en la acción

El ambiente Hanna-Barbera

Un poco fácil

Los mandos pueden ser difíciles de manejar





■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE







Summer Designation of the Control of



pelota, pero

reconozco que ir a
toda velocidad es de
lo más divertido,
incluso hay algunos
jugadores que me
hablas; es muy
gracioso. Aquí se
encuentran los 64
mejores jugadores
del mundo y no se
dejarán ganar

fácilmente, pero yo confío plenamente

en ti. Sobre todo, no

buena posición en la

olvides elegir una

línea de servicio, hazme botar un poco (me encanta

porque me hace cosquillas, ji, ji) y envíame con mucho

efecto. Con un servicio así, el punto está

a divertir y a

Copa Davis.

disfrutar de tu

mejor torneo de

asegurado. ¡Hops!, un poco tarde. Has

fallado el golpe. De

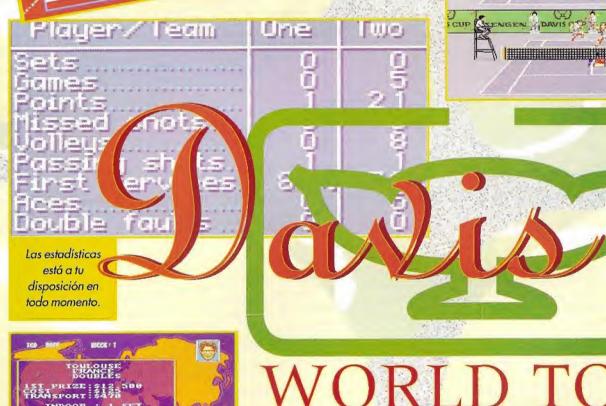
todas formas, estoy

segura de que te vas

participación en el

tenis del mundo: la

Si te parece que una bola mala entró, puedes ir a reclamar, pero no lo hagas muy a menudo, ya que si vas a hablar con el juez sin razón cinco veces te penalizará con un punto, lo mismo que si tardas en servir. Los principiantes sólo tienen que golpear una bola que llega lentamente hacia ellos; para los amateurs la bola va un poco más rápida; y, para los profesionales, es verdaderamente veloz, pero se pueden controlar los desplazamientos y los golpes. Varía la duración de los partidos eligiendo 1, 3 ó 5 sets.



COMENTARIO

No es muy dificil de hacer un comentario sobre este juego; basta únicamente con decir una cosa: Davis Cup es uno de los mejores juegos de tenis para la Mega Drive. Lo que más destaca de entre todo, son las digitalizaciones de voz. Aunque el realismo no está en lo más alto de la perfección, es prácticamente imposible terminar un juego en menos de una hora. La dificultad de hacerte con todos los trucos es tal que necesitarás bastante tiempo para dominar el juego. Para ayudarte cuentas con los entrenamientos intensivos que tu mismo te puedes imponer (son esenciales si quieres progresar), gracias a los cuales te convertirás en una auténtica "bestia" de la raqueta. Cuando consigas hacerte con los golpes básicos todo se volverá más interesante; aún así y en nuestra opinión, la vista tan plana de la pista de tenis no es realmente lo ideal, pero lo mejor será que seas tu quien decida esto. Los sprites son más bien feos y rechonchos, aunque resultan graciosos en conjunto.

Las Opciones

En una palabra: puedes hacer todo lo que quieras. Por ejemplo, jugar con un amigo contra el ordenador o jugar contra un amigo con el ordenador como compañero tuyo... Todas las combinaciones imaginables son posibles.

GAD











Entrenamiento

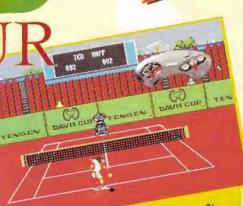
Torneo amistóso

Torneo Copa Davis (Representas tu País) Campeonato del Mundo (Tu organizas temporada)

OCO OCO
Continue
Statistics
Replay
Contest
Forfeit

Siempre que quieres puedes ver repeticiones de las jugadas y consultar las estadísticas gracias a este menú. Así podrás examinar tus reclamaciones.

Si juegas contra un amigo, la pantalla se dividirá en dos partes. Es todo un espectáculo; puedes subir a la red, hacer un globo o un passing, enviar bolas normales o rápidas, liftadas, cortadas,... Puedes hacer todo esto y, además, la velocidad de la bola cambiará según el golpe que hayas elegido. Puedes utilizar un pad de tres o seis botones y los parámetros a tu voluntad para lograr una mayor eficacia. Y una cosa extraordinaria: la pantalla se mueve a izquierda o derecha cuando vas a devolver una bola que está en los límites.



Sigue
las indicaciones del
dibujo del mando para devolver los
golpes. Puedes practicar el servicio contra la
consola o contra otro jugador. En el modo
"Precisión" debes golpear un blanco con la
bola y en el modo "Velocidad", el lanzador
de bolas acelerará progresivamente, sin
darte tiempo a recuperar.

Las diferentes superficies...



Tierra batida: velocidad lenta, botes cortos y bajos.



Pista cubierta: velocidad rápida, botes rápidos y altos.



Hierba: velocidad media, botes largos y bajos.



Cemento: velocidad rápida, botes largos y altos.

* MEGADRIVE *



SONIDO



La perfección absoluta

GRAFICOS

Los sprites de los personajes son rechonchos



ANIMACION



El scroll y los desplazamientos de los jugadores son impecables.

MANEJABILIDAD

El toque del mando es delicado y progresivo.



- SPORT -

Editor: Tengen
Tamaño del cartucho: 8 MB
Dificultad: Media
Niveles de dificultad: 3
Número de niveles: 4 torneos
Número de jugadores: 1 ó 2
Claves de acceso: Sí
Continuas: No

Sonido perfecto

Excelente tenis para Mega Drive
Con dos la pantalla se divide
Sprites mal diseñados
Vistas del terreno flojas





APPING - MASTER SYSTEM - MASTER SYSTEM -

rácticas algún tipo de arte marcial? Pues pide a tu maestro que te cuente la historia del legendario torneo Shaolin... Pero es posible que no lo conozca, ya que es muy antiquo. Por eso, os vamos a contar nosotros la historia.. Hace mucho tiempo, los mejores guerreros de todas las disciplinas marciales participaban en este torneo simplemente por el honor y la gloria. Con este motivo, los más grandes maestros aplicaban sus últimas técnicas y por ello los combates eran tan magnificos. Desgraciadamente, en la actualidad esta competición ha sido corrompida por el malvado Shang Tsung, un demonio que no busca únicamente la victoria, sino también el alma de todos los combatientes. ¿Te atreverás a participar en este torneo y recuperar su verdadero sentido? Estamos seguros de que aceptarás el reto.



Al principio, cuentas con seis créditos y puedes elegir la dificultad (fácil, normal o difícil). Podrás seleccionar uno de los seis guerreros. Ojo, que cuando juegues contra un amigo ambos podréis elegir el mismo. Estos guerreros utilizan los golpes comunes, como las patadas, los puñetazos, las proyecciones,..., pero cada uno los ejecuta de una forma diferente, según su propio estilo y el arte que practica. Además, cada uno tiene golpes especiales y también un golpe mortal. A ti te toca descubrir todos ellos, pero aquí te mostramos alguno de ellos.

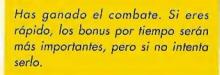




Comentario

Es posible que sea un poco pretencioso el intento de convertir Mortal Kombat para la Master System sólo por el renombre del juego. Evidentemente, la consola de 8 bits de Sega no dispone de todas las técnicas necesarias para reproducir toda la riqueza de las animaciones de la máquina de arcade. Los desarrolladores de Acclaim no lo han hecho del todo mal, pero da la impresión de que se podían haber explotado un poco más los límites de la consola, como ocurre en el caso de Prince of Persia de Domark. Los puristas notarán la ausencia de ciertas cosas. Algunos golpes que permiten acabar con un adversario han desaparecido por faita de espacio. Si vosotros realmente deseáis jugar a tope con Mortal Kombat, esta puede ser una buena excusa para pasaros a la Mega Drive, consola en la que el juego es realmente emocionante.







Una patada a la cara.



Tu puntuación aumenta según la técnica que emplees. Aquí puedes ver la barra de energía, la puntuación y, en el centro, el tiempo que queda para el fin del combate.













* MASTER SYSTEM *

MORTAL KOMBAT

SONIDO



Trata de poner el volumen al máximo.

GRAFICOS

Los sprites son fieles al juego original.



ANIMACION



Un poco brusca. Los movimientos no están mal.

MANEJABILIDAD

Ciertos golpes especiales son difíciles de ejecutar.



- LUCHA -

Editor: Acclaim
Dificultad: Media
Número de niveles: 11
Número de jugadores: 2
Claves de acceso: No
Continuas: Sí

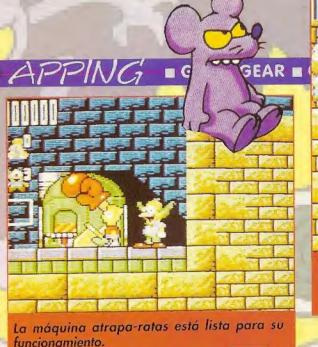
+ La fidelidad al juego de arcade,
+ Por fin un verdadero juego de
combate para MS.
+ Opción de dos jugadores,

Ausencia de sangre en los combates
 Ciertas virguerías se echan de meno.

711%



aya, otra vez hay ialeo en casa de os Simpson's! Cuando la familia se preparaba para pasar unas vacaciones en la playa, una invasión de ratas ha hecho su aparición. Esta situación sirve para recrear la vida de la familia media americana más famosa de todos los tiempos, a la que siempre le ocurren las catástrofes más increíbles y las aventuras más divertidas. En esta ocasión tendrán que pedir ayuda a Krusty y junto con Bart acabar con todas las ratas que han invadido a casa.



Este bicho es sólo uno de los muchos enemigos que encuentras en el primer nivel.

EL FIN JUSTIFICA LOS MEDIOS

Para conseguir tu objetivo tendrás que utilizar mil y una tretas que pondrán a prueba tu astucia y habilidad. Además, para que la máquina de atrapar ratas pueda hacer su trabajo tendrás que empujar bloques de piedra para formar caminos por donde conducir a las ratas, así como conectar tuberías o incluso romper el suelo para que todas caigan al mismo tiempo.

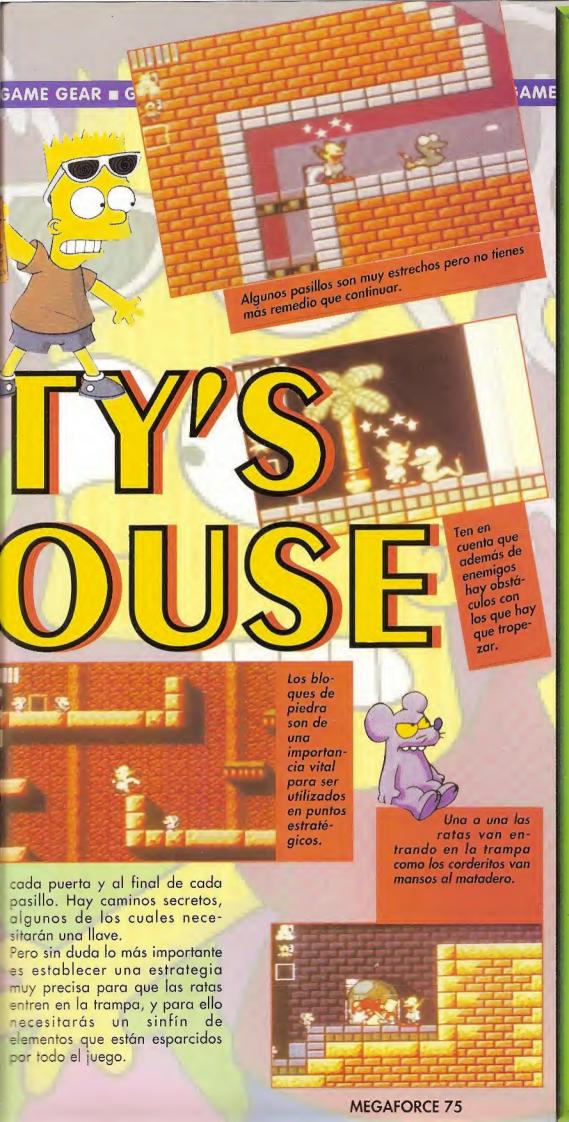
La operación limpieza acaba de empezar...

PASAJES SECRETOS

Para asegurarte que llevas las ratas al camino correcto tienes que saber qué hay detrás de

COMENTARIO

Este es uno de esos juegos en los que la reflexión y la estrategia priman sobre la propia acción. Y no es que falte acción ni diversión, sino que antes de tomar cualquier decisión deberás considerar muy bien todos los elementos que puedes manejar y todas las posibilidades que hay a tu alcance (al estilo de los Lemmings). Una vez establecida la táctica correcta puedes dedicarte a disfrutar.



■ GAME GEAR ■

KRUSTY'S FUN HOUSE

SONIDO



No es nada del otro mundo pero dan un buen ambiente.

GRAFICOS

Es tan bonita o más que la versión de Master System.



ANIMACION



Es uno de los fallos del juego.

MANEJABILIDAD

Se controla bien aunque a veces la respuesta no es muy precisa.



EDITOR: ACCLAIM
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 MB
GENERO: REFLEXION/PLATAFORMA
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 5
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: SI
CONTINUAS: 2

Las vidas duran mucho.

Gráficos muy bonitos.

Mezcla varios generos.

Son los Simpson's.

El manejo a veces se complica.

El interés se agota rápidamente.





son tan buenos que no habrá ningún problema para distinguir las armas de los enemigos. Por otra parte, es uno de los mejores productos que hemos visto en este campo para Game Gear. !Termina las misiones en lugar de quedarte mirando el paisaje; Por fin, un juego de lucha para

os hermanos Lee tienen, de nuevo, mucho trabajo que hacer. Sí, ni siquiera en verano tienen tiempo de vagabundear. Apasionados de todos los géneros de artes marciales, en su amada ciudad se ha desencadenado una ola de violencia sin precedentes.. Bandas rivales se pelean sin cesar y aterrorizan a esta parte del país, de ordinario tan tranquila. Sin hacerse más preguntas, los hermanitos inmediatamente entran en combate y, a golpes de barra de hierro y luchas cerradas, nuestros amigos deben llegar hasta el boss responsable de todos estos actos ilegales. Puede que sea bastante largo, pero el equilibrio y la paz de la región dependen de ello. Así que nada de remordimientos y a golpear como locos.

LAS ARMAS BONUS

Seguro que no necesitas ayuda para repartir bofetadas, pero algunos menús de utensilios no te vendrán mal, aunque sólo sea por variar la diversión. Es por ello que a veces encontrarás sobre el suelo armas potentes y variadas, dependiendo del nivel en que te encuentres. Cada vez que recibas un golpe teniendo una de estas armas en la mano perderás sus beneficios, de forma que deberás estar atento y esquivar. Todo un arte. De todas maneras, tendrás que utilizar toda tu concentración para no visitar el GAME OVER. Sobre el terreno, el sprite se

> desplaza en profundidad dentro de la pantalla, de forma que cualquier enemigo te puede atacar por cualquier sitio. Evidentemente, esto complica las cosas. Por suerte, los colores en la pantalla

Game Gear, Double Dragon, juego mítico salido de las salas de arcade en los años 80, es el primer juego de lucha para Game Gear probado por Megaforce !Virgin da una vez más un gran golpej Aquí no hay problemas de exceso de facilidad, la dificultad se encuentra bien dosificada y hay seis grandes niveles. !Hay mucho que hacer...; En cuanto a los colores, son simplemente únicos en su género, hasta el punto de que uno se pregunta, inmediatamente, si se trata de Game Gear. Con una manejabilidad tan buena, los golpes no son, en absoluto, difíciles de ejecutar, aunque uno puede quejarse de que no haya luchas cuerpo a cuerpo del tipo de llaves de judo. En todo caso, nos queda una excelente impresión y Double Dragon es un juego de lucha indispensable.



GAME GEAR



CONTINUAS: 3







LUCHA

EDITOR: VIRGIN GAMES TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 MB DIFICULTAD, DIFICIL **NIVELES DE DIFICULTAD: 1 NUMERO DE NIVELES: 6** NUMERO DE JUGADORES: 1 CLAVES DE ACCESO: NO



LLEVATE UNA MEGADRIVE!

BASES PARA CONCURSAR

- ANTBER concederá como primer premio una Mega Drive Sonic Pack y como segundo precio los juegos Street Fighter II y Mortal Kombat.
- Las preguntas deberán responderse correctamente.
- Quienes deseen participar en el sorteo tendrán que llamar al 903 380 070 y responder correctamente a las preguntas y de jar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.
- La recepción de llamadas comienzan el 1 de octubre y termina el 31 de octubre a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 180 pesetas en horario diurno y de 126 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- En los precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus pades. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.

¿Quieres una Megadrive? ¿Te gusta el Street Fighter II? ¿Eres un fan de Mortal Kombat?

Bien, ahora tienes la oportunidad de conseguir todo esto gratis.

ANTBER te lo regala si eres capaz de contestar a estas preguntitas si eres seleccionado en el sorteo. Venga, anímate y llama al teléfono especial de ANTBER.

- 1 ¿Cuántos botones tiene el joypad nuevo de Sega?
- 2- ¿Cuál es el teléfono de ANTBER?
- 3- ¿Dónde se celebra la feria ECTS?



7 903 380 070

El precio de la llamada es de 60 ptas. por minuto en horario diurno y de 42 ptas. en horario nocturno y festivos.

APPINO 00550

a sombra del Doctor Octopus se cierne de nuevo sobre nosotros. Ya casi ha olvidado la última derrota que sufrió frente a Spiderman y pretende de nuevo hacerse con el control de la ciudad, como cabecilla de los súper-villanos: Electro, Sandman, Mystério, Vulture y Hobglobin. Sólo el Hombre-araña puede detenerle...

2100

APPINICA GAME GEAR I EN



Parece que la situación no es muy favorable: un par de enemigos arriba y unas cajas enfrente bloqueando tus disparos

COMENTARIO

En los últimos tiempos han salido bastantes cartuchos de acción y plataformas, con algunos títulos tan conocidos como Alien 3, Tom y Jerry, Master of Darkness, Mickey 2 y, por supuesto, Spiderman. La versión que ahora comentamos ha solucionado gran parte de los defectos que se achacaban a la primera parte, y ahora tenemos a un héroe que se mueve con soltura, unos gráficos bien hechos, música que llega a impresionar... No le falta su buena dosis de acción, su parte de aventura y sus puntos de reflexión, y gustará tanto a los adictos a las plataformas como a los amantes de las tácticas y las estrategias.

Esta es la llave que abre la puerta que encuentras más abajo.



UN CONTROL ABSOLUTO

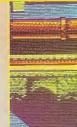
Contrariamente a lo que ocurría en la primera entrega de este juego, en Spiderman, el regreso de los seis siniestros (o The return of the sinester six, que es el título original), el control es

total y la forma de manejo se ha mejorado notablemente.

Nuestro hombre-araña puede hacer casi cualquier cosa en cualquier momento –saltar, correr, golpear y disparar su tela de araña–, y con una facilidad asombrosa.

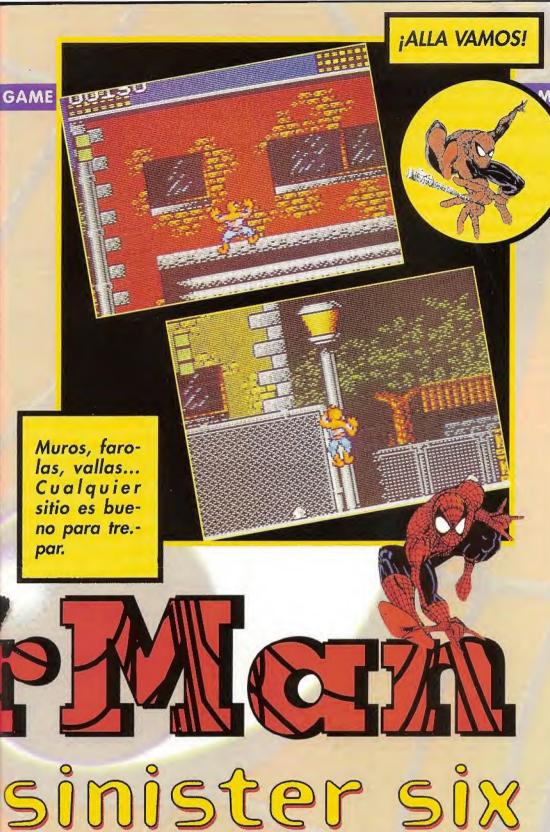
Este detalle es de suma importancia, dado que el juego ya tiene bastantes dificultades.

Al comenzar a jugar os daréis cuenta en seguida de que hay que dedicar bastante tiempo a En la fábrica tendrás dificultades para encontrar el camino correcto entre tanta caja y maquinaria.



Electro te está esperando, acaba con él antes de que empiece a dar vueltas.

MEGAFORCE 78



buscar ciertos pasajes escondidos o a encontrar la forma de abrir ésta o aquella puerta.

Por ejemplo, hay una puerta blindada que te complicará constantemente la vida, ya que necesita una llave que tienes que ir a recoger a un determinado

lugar, por supuesto bastante lejano y lleno de enemigos.

En cuanto a éstos, ten en cuenta que en general no son demasiado agresivos, pero a veces son muy numerosos, y que la dificultad del juego va de aumentando progresiva.

Cuando llegas a los monstruos de fin de nivel, busca una buena táctica para no perder muchas vidas y echa mano de todos tus recursos sin malgastarlos.

MEGAFORCE 79

■ GAME GEAR ■

SpiderMan

SONIDO



Los sonidos no están mal, pero lo realmente bueno es la música.

GRAFICOS

Bien hechos, con buen color y variados... No se puede pedir más.



ANIMACION



No hay ningún problema, a pesar de lo ioso de los decorados.

MANEJABILIDAD

Spiderman se maneja a la perfección, sin grandes fallos.



EDITOR: ACCLAIM TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 MB **GENERO: PLATAFORMAS** DIFICULTAD: MEDIA **NIVELES DE DIFICULTAD: 1 NUMERO DE NIVELES: 6 NUMERO DE JUGADORES: 1** CLAVES DE ACCESO: NO **CONTINUAS: 2**



Muy buena animación.

Facilidad de manejo total.

Música estupenda.

Las vidas duran bastante.

Hay variedad.

Spiderman es un poco "cabezón".



APPING GAME G



El boss del primer nivel es "pan comido" para ti. Intenta evitar sus ataques moviéndote y saltando con rapidez. La luz de la luna te dará apoyo moral.

UN AMBIENTE SORDIDO

Antes de nada conviene que heches un vistazo a las pantallas que te mostramos. Como puedes ver los lugares que tendrás que atravesar no tienen nada que ver con el bullicio de una ciudad cualquiera; más bien están llenos de tristeza, muerte y desolación, tal como corresponde a un ambiente "draculineo". Los decorados están bien hechos aunque son oscuros y algo tétricos (ideal para ponerse a jugar una oscura noche cuando la lluvia golpea la ventana y retumban los truenos).

MONTON DE MONSTRUOS

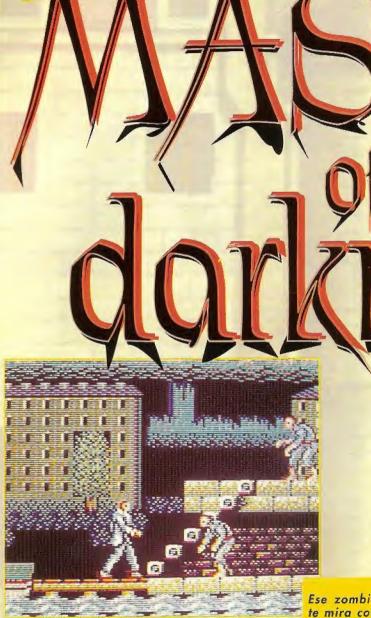
Bueno, pues una vez avisados, ya podéis empezar a jugar y a matar ¿Te apetece un pequeño viaje en barco? Pues estupendo porque para acceder a algunos lugares tendrás que utilizar este medio de transporte.

malos ojos

ten much

acaba con é

antes de no



COMENTARIO

Dado que ya ofrecimos la solución completa a este juego no vamos a extendernos mucho. Simplemente comentaremos que esta versión Game Gear se puede comparar perfectamente con la versión Master System, e incluso la supera: es muy interesante, muy larga, hay trampas por todos sitios y un montón de rincones por descubrir. Si te gustan los vampiros y los ambientes oscuros, este juego es para ti y te hará pasar buenos ratos frente a tu pequeña pantalla de tu consola portátil.

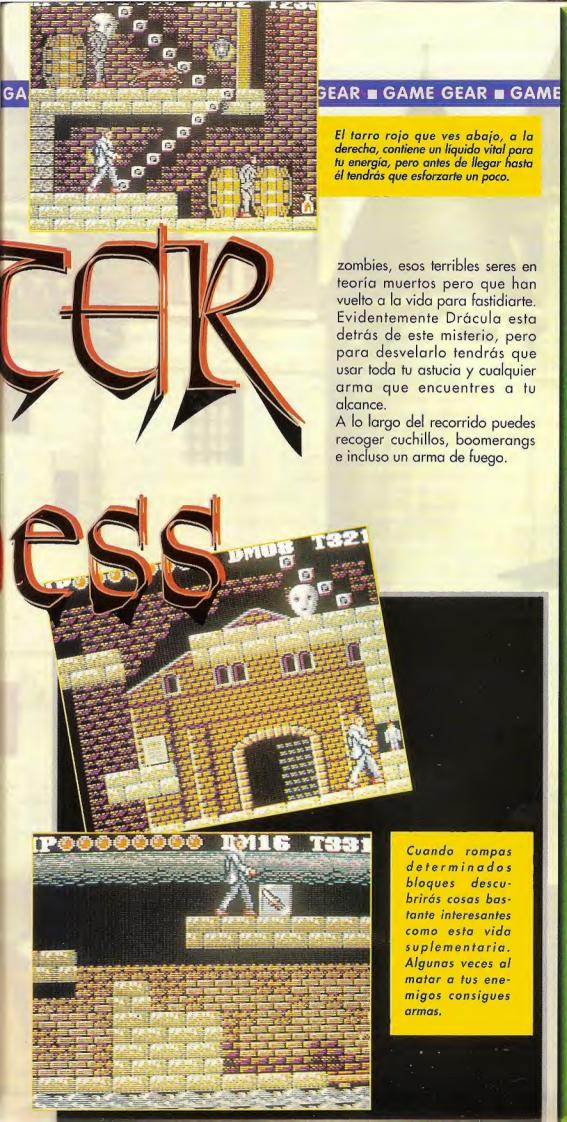
eguramente ya leisteis en su día el extenso artículo que publicamos sobre este juego en el número 16, y aunque no sea así conoceréis la historia del famoso Conde Drácula, Este discípulo del mismo demonio está haciendo de las suyas y, como es lógico, te ha tocado encontrarle y acabar con sus fechorias. Asumes el papel de una especie de Sherlock Holmes un tanto muscuoso que se enfrentará a zombies, maníacos, fantasmas y otros bichos por el estilo. No te olvides de tu crucifijo, ristra de

ajos, y la con-

savida estaca que

acaba con cual-

quier vampiro.



GAME GEAR

MASTER darkness

SONIDO



La banda sonora es más que suficiente para el tipo de juego que es.

GRAFICOS

Son buenos aunque no excelentes.



ANIMACION



El paso de una pantalla a otra se realiza sin ningún problema.

MANEJABILIDAD

Salvo algún detalle (torpeza del protagonista) se maneja bastante bien.



EDITOR: SEGA
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 MB
GENERO: PLATAFORMAS
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 5
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: 3

Seis armas diferentes.

Facilidad de manejo.

Dificultad gradual.

Un ambiente muy tétrico.

El control hace cosas raras.

Colores muy apagados.





qual que otros

muchos héroes americanos, Superman vio

la luz hace muchos años de la mano de DC Comics. Directamente

importado del planeta Krypton, este apuesto joven de ojos azules y capa roja a crecido en nuestra vieja Tierra y ha ido descubriendo poco a poco sus

increíbles pode-

res. Pero ahora

cierne sobre él:

quieren apoderarse del mundo

entero.

una amenaza se

los supervillanos

APPING

El Daily Planet narra todos los días las aventuras y desventuras de nuestro héroe.

HETROPOLIS ATTACKE



ONTTNITES



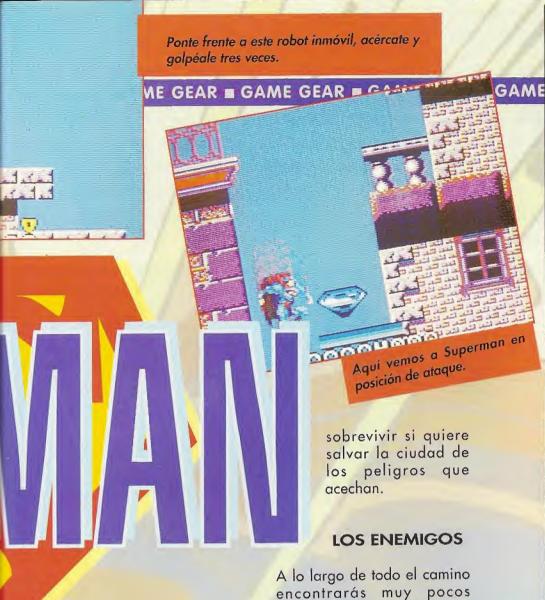
Puedes
utilizar los
rayos láser
para abrirte
camino,
pero no
conviene
que los
malgastes.

COMENTARIO

Peor aún que la versión Master System, el cartucho para Game Gear no tiene otro interés que el de estar protagonizado por un conocido superhéroe. Superman falla en casi todo: es imposible de acabar y la mayor parte de las veces el vuelo acaba en una caída estrepitosa, lo cual resulta bastante molesto. Esto junto al aspecto general, le hace recomendable sólo a los "artistas" en esto de volar y a los incondicionales del héroe.

Este es uno de los robots del juego; ten cuidado con sus rayos paralizantes.





amigos y muchos villanos e incluso súpervillanos que están dispuestos a eliminarte a cualquier precio tanto en tierra como en el aire.

Su única intención es detener tu avance, cosa que harán a la perfección los robots que hay por doquier, a los que tendrás que atacar con tu áser y con tus puños.

Si consigues acabar con todos los malvados sean de la naturaleza que sean, el mundo entero estará en deuda contigo.

¡ACCION!

Tal como nos muestran en todas las películas que se han realizado sobre este gran Superman tiene héroe. recursos más que suficientes para acabar con cualquier enemigo que se enfrente a él. Una de sus grandes ventajas es la capacidad de volar lo que le permite salvar de una muerte segura a infantes en peligro, gatitos abandonados y otros inocentes.

Además, siempre cuenta con la ayuda de su rayo láser, que dispara con los ojos, y de su potente puño, que lleva levantado cuando vuela.

Aparte de luchar contra los malvados de esta historia el personaje tiene que encontrar os bonos que necesita para La situación no podía ser peor, tienes a un enemigo justo detrás y otro se acerca por arriba.



MEGAFORCE 83

■ GAME GEAR ■



SONIDO



Las músicas son aceptables, pero los ruidos son mediocres.

GRAFICOS

Ciertamente, es lo mejor del cartucho.



ANIMACION



Los desplazamientos multidireccionales no son muy buenos.

MANEJABILIDAD

Deja mucho que desear.



EDITOR: VIRGIN GAMES TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 MB GENERO: ARCADE DIFICULTAD: ALTA **NIVELES DE DIFICULTAD: 3** NUMERO DE NIVELES: 7 **NUMERO DE JUGADORES: 1** CLAVES DE ACCESO: NO **CONTINUAS: 2**

Los gráficos son aceptables.

El manejo es horrible.

Los sonidos no son buenos.

El interés se agota pronto.

Virgin sabe hacer cosas mejores.



Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego ese es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya. No hay nadie que se le resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba estos trucos y consejos, pueden ser tu solución.

DEAD ANGLE



En la pantalla de presentación presiona IZQUIERDA y después DERE-CHA en los dos



mandos. Repite la operación hasta que escuches un sonido especial. Ahora podrás elegir el número de vidas y cualquier nivel. También consequirás mil balas para tu arma.

CASTLE OF ILLUSION



En el nivel 4, a la derecha del decorado, verás unas tazas de café. Junto a ellas

hay una "A". Cógela para después salir de la pantalla y trepar por la escalera situada a la izquierda del escenario. Una vez que lo hagas, llegarás a una sala custodiada por dos insectos que tendrás que matar. Para ello, utiliza los objetos que encontrarás en este lugar. Después usa el tonel para poder llegar a la escalera de la derecha. Te encontrarás con un nuevo insecto que tú te encargarás de exterminar. Dirígete ahora hacia la derecha. Apodérate de una "A" sin detenerte demasiado en ello. Al finol de tu recorrido, encontrarás un agujero. No te dejes caer en él, pero salta dentro para poder aterrizar sobre el trasero. Así conseguirás una vida suplementaria.

ALIEN STORM

Con Scooter, una vez que tu nivel de vida sea nulo, autodestrúyete con el fin de poder continuar jugando sin tener que enfrentarte a la muerte.



COLUMNS

En el modo
"Flash",
elige una
altura de
9. Comienza
la partida (no importa
en qué nivel de dificultad) y luego empéñate
en perder. Si lo haces

correctamente podrás disfrutar de un nuevo final de la demo del modo "Flash".

GHOST HOUSE

Coloca tu personaje en un candelabro y salta. Verás una espada; salta por encima de ella, te dará 200 puntos extra y, además, te servirá para vencer a tus enemigos más fácilmente.

Una vez que se desmaterialice, vuelve a comenzar la operación...

BERLIN WALL



Cuando aparezca el logo SEGA, haz RE-SET. Después ve al menú de opciones. Ahora dispondrás de vidas y créditos ilimita-



Algunos de los últimos códigos del juego:

93: NUB 86: EJCP 87: NJLB 94: ECCI

88: GAAG 95: NCLK 89: PAJI 96: ECCB

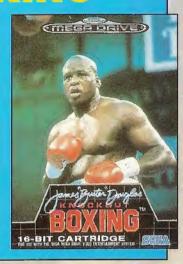
90: ECAG 97: NLLD 91: NCJI 98: GCAI

92: ELAP 99: PCJK





Cuando estés sobre el tapiz y el GAME OVER fatal aparezca, presiona a la vez ARRIBA y START. La casa fe ofrece un continue de más.

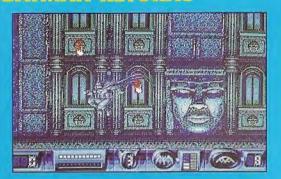


Aquí tenéis una serie de códigos para dos juegos de la Mega Drive, Para los pocos que no lo sepan, el Game Genie es un pequeño accesorio, de venta en todas las tien-

das, que se conecta a la Mega Drive y en el que se coloca el cartucho.

Entonces ocurre el milagro...
Tecleando los códigos que te damos o los que encontrarás con tu Game Genie, podrás modificar el juego con el fin de multiplicar vidas, disparos, municiones, etc. Incluso podrás hacer que aumente la dificultad del juego. Buena suerte y a jugar.

BATMAN RETURNS



- BLYT-AA4R:

ALFA-AA9N:

BLGT-AA5N:

BLGT-AA4L: BLLA-AA7A:

CHGA-CAD6: - CMGA-CAD6: Serás invencible, excepto en las caídas.

Batarangs ilimitados.

Bombas incendiarias ilimitadas.

Lanzagarfios ilimitados.

Batarangs con cabeza buscadora ilimitados.

Comienzas en un nivel secreto.

Comienzas en otro nivel secreto.

Greendog

ATNT-AA4E:

- ABYA-CAAN: - AD8A-AACL:

- AC6A-AABG:

- B6NA-BE5Y:

AACA-CAC4:

GACA-CAC4:

Vidas infinitas.

Los pinchos no le lastimarán.

Los peces no te lastimarán.

Los pájaros no te lastimarán.

Comienzas la partida en la segunda fase de

skate-board.

La bebida no rellenará tu reserva de ener-

gía. La bebida rellenará completamente tu reserva de energía.





RY PANIC 0 10

933



Aquí tienes una serie de códigos:

Nivel 11: THCSSL Nivel 12: THESUN

Nivel 13: MQANCZG Nivel 14: MSCNCZG

Nivel 15: MWGNCZG

Nivel 16: MEONCZG Nivel 17: MEOODAH

Nivel 18: MEOVJGN Nivel 19: MEOCROV

Nivel 20: MEPCSPW

Nivel 21: MERCURY.

ONANZ



Cuando veas un gran rastrillo en el suelo, arréglatelas para pasar por encima, justo cuando tu enemigo te dispare, con el fin de poder desvanecerte en el preciso momento en que el proyectil enemigo llegue a tu posición. De esta forma conseguirás ser invencible y, además, lograrás un bonus



Para poder elegir el escenario que prefieras, presiona, en la pantalla de presentación: C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, y, por último, C. Aparecerá un rótulo en la parte MEGA baja de la pantalla que dice "ZONE SELECT"; no queda más que presionar START para elegir el escenario deseado y comenzar a jugar.



Aguí tienes los diez primeros códigos de este juego tan largo, que te sumergirá en los secretos de la historia:

Nivel 1: GBBBHDB

Nivel 2: GMBBJFB

Nivel 3: GMBFKGB

Nivel 4: GPBFLHB

Nivel 5: LPBFSJB

Nivel 6: XPBFJKM

Nivel 7: XPDFLLM

Nivel 8: XRDFMMB Nivel 9: XXDFNNB

Nivel 10: XXGFSPB





MAMITE



Si saltas por encima de la cabeza del calvo con gafas, al empezar el primer nivel y si le vuelves a saltar una vez más un poco más adelante (siempre manteniendo los dos botones apretados), accederás a un

escenario de bonus.

ntro del ener



EL PANTALLAZO

SORTEAMOS 50 GAME GENIE PARA MEGADRIVE!

BASES PARA CONCURSAR

- MEGA FORCE concederá este mes un premio de 50 Game Genie a los ganadores de este sorteo.
- Las preguntas deberán responderse correctamente.
- Quienes deseen participar en el sorteo de 50 Game Genie no tienen más que llamar al 903 380 097 y responder correctamente a las preguntas y dejar su nombre, edad, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.
- La recepción de llamadas comienza el 1 de octubre y termina el 30 de octubre a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 180 pesetas en horario diurno y de 126 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- Estos precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. La lista de ganadores de este concurso se publicará en el MEGAFORCE nº 20 (Diciembre).



¡HOLA, MEGACOLEGAS!

Famosa y Megaforce han preparado un concurso para que puedas ganar un Game Genie que te dará poderes infinitos.
Para conseguirlo lo único que tienes que hacer es llamar y responder a las preguntas de este cuestionario.

1.- ¿Sabes qué es un GAME GENIE:

- Un superclasificador para tus cartuchos.
- Un selector multiconexión.
- Un potenciador de tus videojuegos, que permite introducir trucos en tus videojuegos.

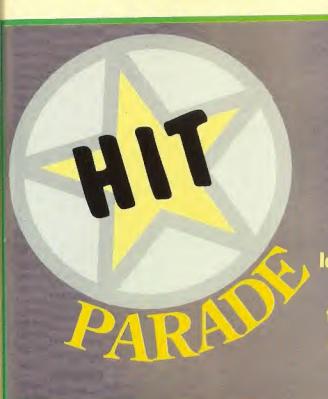
2.- ¿Dónde se conecta el GAME GENIE?

- En el espacio destinado a las pilas.
- En el lugar donde se conectan los cartuchos de videojuegos.
- En la red eléctrica.
- 3.- ¿Qué empresa distribuye el GAME GENIE en nuestro país?
 - Kawasaki.
 - Replay Video Games.
 - Famosa.

124 HORAS LINEA ABIERTA!

TEL: 903 380 097

El precio de la llamada es de 60 ptas, por minuto en horario diurno y de 42 ptas, en horario nocturno y festivos.



Lista de los
juegos más
vendidas
durante el
último mes
realizada a
partir de
la información
de ventas
facilitada por
Sega España.

MEGADRIVE

- Mortal Kombat
- 2 Jungle Strike
- 3 Flashback
- **4** Tiny Toons
- 5 Mazin Wars
- 6 Cool Spot
- 7 Super Kick-Off
- **8** Tortugas Ninja
- 9 Populous 2
- 10 Micro Machines





3 Mickey Mouse 2

4 Lemmings

5 Mickey Mouse

6 Wolfchild

7 Super Off-Road

8 Asterix

9 Sonic 2

10 Global Gladiators





GAME GERA

- Mortal Kombat
- 2 Mickey Mouse 2
- 3 Sonic 2
- **4** Superman
- 5 Talespin

Suscribete a

iii Sega 100x100 !!

Llévate de regalo un súperclasificador para tus cartuchos.

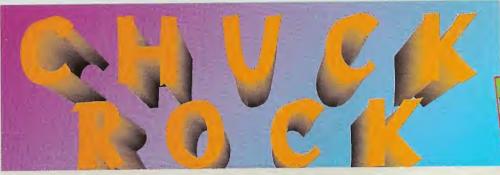
puedes mandar una fotocopia



Aprovecha esta ocasión y llévate a casa la única revista 100x100 Sega más un fantástico clasificador de regalo.
Rellena este cupón y envíalo cuanto antes a Editorial Primayera, S.A.

Deseo suscribirme a la revista MEGAFORCE por un año (12 números) al precio de 4.200 ptas., lo que me da derecho a recibir totalmente gratis uno de estos dos obsequios (marca con una X el que prefieras): 1 Cartidge Caddy 1 carnet de socio MEGAFORCE
Nombre
NombreApellidosTeléfono
C.P Población Provincia Provincia
(para agilizar el envío es importante que indiques bien el código postal)
Forma de pago:
☐ Talón bancario a nombre de Editorial Primavera S.A.
Giro postal a: Editorial Primavera, S.A. C/ Córcega 267 pral. 2º 08008 Barcelona
C/ Corcega 207 prai. 2* 00000 barcelona
FechaFirma
Enviar a: Editorial Primavera, S.A. C/ Córcega 267 pral. 2º 08008 Barcelona

EMERICACODIGOS



CODIGO INTRODUCIR EFECTO

12

23

24

1	AEAT-EABW	Comienza con 2 vidas en lugar de 4.
2	BEAT-EABW	Comienza con 10 vidas en lugar de 4.
3	BTCT-EASE	Vidas infinitas.
1	RSDA-AARV	Salud infinita

Casi invencible (salvo espino y agua verde). HC5A-AA8J No te ahogas, nadas sin ponertea zul. AXHA-AA6J El corazón restablece la salud totalmente. SG5T-B2T4

Comienza en el nivel 1, zona 2. AJAT-EABA Comienza en el nivel 1, zona 5. AYAT-EABA Comienza en el nivel 2, zona 1. 10 AJAT-EAA2

ATAT-EABA Comienza en el nivel 2, zona 4. AJAT-EAA2 Comienza en el nivel 3, zona 1. ANAT-EAA2 Comienza en el nivel 4, zona 1. ATAT-EAA2 13 Comienza en el nivel 5, zona 1. AYAT-EAA2 14

Comienza con 6 vidas en lugar de 4. AYAT-EABW 15 Comienza con 8 vidas en lugar de 4. A6AT-EABW 16

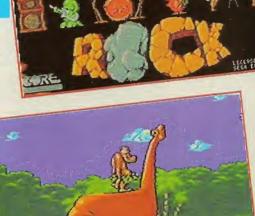
El corazón no vale nada. 17 AW5T-AA24 ANAT-EAEY Comienza con menos salud sólo la primera vida. 18 Menos salud en la vidas después de la primera. 19 ANCT-EAD8

Comienza en el ninel 1, zona 3. 20 ANAT-EABA Comienza en el ninel 1, zona 4. ATAT-EABA 21 22 AJAT-EABA

> Comienza en el ninel 2, zona 2. AJAT-EAA2 ANAT-EABA

Comienza en el ninel 2, zona 3. ANAT-EAA2 AJAT-EABA

Comienza en el ninel 3, zona 2. ANAT-EAA2



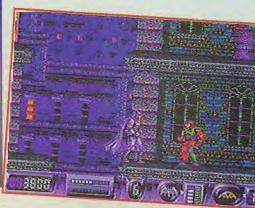






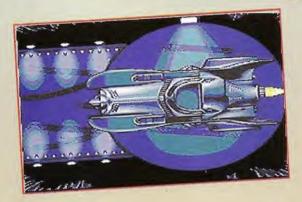
SERE MIGACODIGOS

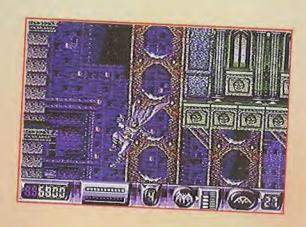
BATIMANI RETURNS



CODIGO INTRODUCIR EFECTO

- BLYT-AA4R Invencibilidad (salvo si caes).
- 2 ALFA-AA9N Infinitos batarangs.
- 3 BLGT-AA5N Infinitas bombas de humo.
- 4 BLHT-AA8C Infinitas plagas.
- 5 BLJT-AA4L Infinitos lanza arpones.
- 6 BLLA-AA7A Infinitos Batarangs súper-buscadores.
- 7 BEFA-AABL Comienza con 10 vidas.
- 8 AKFA-AAFT Comienza con 2 plagas.
- 9 NPFA-AAFT Comienza con 99 plagas.
- 10 CVFA-AAFE Comienza con 20 batarangs.
- 11 NFPA-AAFE Comienza con 99 batarangs.
- 12 A3FA-AAFL Comienza con 6 bombas de humo.
- 13 NPFA-AAFL Comienza con 99 bombas de humo.
- 14 AKFA-AAFO Comienza con 2 pistolas.
- 15 NPFA-AAFO Comienza con 99 pistolas.
- 16 AKFA-AAF6 Comienza con 2 súperbats.
- 17 NPFA-AAF6 Comienza con 99 súperbats.
- 18 AMGA-CAD6 Comienza en el nivel 2.
- 19 ASGA-CAD6 Comienza en el nivel 3.
- 20 AXGA-CAD6 Comienza en el nivel 4.
- 21 A1GA-CAD6 Comienza en el nivel 5.
- 22 A5GA-CAD6 Comienza en el nivel 6.
- 23 A9GA-CAD6 Comienza en el nivel 7.
- 24 BDGA-CAD6 Comienza en el nivel 8.
- 25 BHGA-CAD6 Comienza en el nivel 9.
- 26 BMGA-CAD6 Comienza en el nivel 10.
- 27 BIGA-CAD6 Comienza en el nivel 11.
- 28 B9GA-CAD6 Comienza en el nivel 12.
- 29 CDGA-CAD6 Comienza en el nivel 13.
- 30 CHGA-CAD6 Comienza en el nivel secreto.
- 31 CMGA-CAD6 Comienza en el nivel secreto.
- 32 CSGA-CAD6 Comienza en el nivel 14.
- 33 CXGA-CAD6 Comienza en el nivel 15.
- 34 C1GA-CAD6 Comienza en el nivel 16.
- 35 C5GA-CAD6 Comienza en el nivel 17.







Megallectores

TOP SECRET

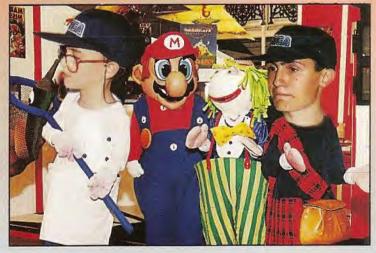
MIRACLE WARRIORS (MS)

Juan Cruz Sánchez (Vizcaya)

Cuando estés en el continente de Arukas tienes que ir a ver a un viejo que vive en las montañas de Austel Providence. Se llama Sage Kosama y si no le ves no podrás tener acompañantes en el juego. Luego ve a buscarlos en este orden: Guy, Medi y Treo. Al primero lo encuentras enseguida y tienes que despertarle con la Sword of Warrior. Al segundo, o mejor dicho a la segunda, la rescatas con la Armor of Legend, y al tercero con el Shield of Ulyses.

Necesitarás su ayuda para terminar el juego y poder matar a los Evil Merchants.

La Pantalle Loca



¡Hey! ¿Pero qué es esto?... Son nuestro subcampeones europeos codeándose con algunos de los personajes más famosos en esto de los videojuegos.

Parece que estos chicos sí que tienen buenos contactos ¿verdad?

MEGACONCURSO DE COMICS

ijjOYE!!! Megaconsolero, ¿has mandado ya tu cómic al Primer Concursor MegaForce de Comics?

Aquí están los dos vencedores de este mes. Como podéis ver la historia es tan importante (o más) que el propio dibujo.

Los que queráis participar tenéis que enviar un cómic que cumpla las siguientes condiciones a la dirección abajo indicada.

Tamaño:

20 cm. de ancho y 5cm. de alto o 20 cm. de ancho y 15 cm. de alto.

Temas:

Cualquiera siempre que se refiera a un juego Sega y a sus personajes.

Enviar a:

MEGAFORCE / Concurso Comics Ed. Primavera C/ Córcega 267, Principal 2º 08008 Barcelona

Existen dos categorías: Infantil (hasta 12 años) y juvenil (de 12 en adelante) y los comics publicados tendrán como premio una suscripción de un año gratis a MEGAFORCE.

Los comics sólo participarán en el concurso del mes en el que lleguen a la redacción y deben llevar escrito por detrás el nombre, la edad y la dirección completa del autor.



CHOLLO GAMES

Arenal, 8 • 1º Planta. Local 21 • 28013 MADRID Apdo. correos 28.272 • 28080 MADRID PEDIDOS 523 23 93

IIDURANTE EL MES DE OCTUBRE NINGUNO DE NUESTROS JUEGOS LLEVA GASTOS DE ENVIOLE

SEGA MEGADRIVE Sportion							SEGA MEGA CD NO PENOL				SEGA GAME GEAR - 200 PENTS				
Aquatic games	8.490	Mortal kombat	9.990	Hockey 93	7.990 6.990	Asterix Strider II	9.990	Batman returns World child	9.300 9.300	Prince of Persio	9.300 9.300	Aerial assoult Devilish	8.190 5.190	Jurossic park Klax	5.990 5.190
LHX attack Talespin	7.990 6.990	Leader board Terminator II	6.990	Road Rash II Betman	6.990	Tinutoons	6.990	Black hole assault		Lethal enforcers	9.300	Leader board	4.490	Morble Madness	
Botmon returns	6.990	Jomes Bond	7.990	Talmilts adventure	6.990 9.990	Ultimate soccer Micromachines	Consulta 7,990	Sonic CD Final flaht	9.300 9.300	Kris Kroos (USA) Drácula (USA)	7.000 7.900	La sirenita Talesoin	5.190 4.990	Terminator Out Run Europa	5.190
Parque Jurásico Mickey y Donald		Superman Back Future III	7.990 7.990	Aladina Zero wing	3.990	Simpsons vs Mutants		Jurassic park	Noviembre		Noviembre	Holyfield boxing	5.190	Space Horrier II	2.990
California Game	s 3.990	Evander Hollyfield		Turbo out run	3.990	Corporation	8.490	Afterburner III	Consultar	Indy, Fate Atlantis (US	(A) 11.990 9.990	Shinobi II Lemminas	5.190 5.190	Foremon boxing Spidermon II	5.190 6.990
Ghostbusters Space Harrier II	3,990	Moonwalker Gunoud	3.990 3.990	Super thunderblade Italia 90	3.990	Lotus turbo Solotter house II	6.990	Robo aleste Time gal	9.300	Hook (USA) Wonder dog (USA)	9.990	Tom y Jerry	5.190	Martal combat	6.770
Suger hann on	3.990	Lemminos	6.990	Buck Ropers	3.990	Predator II	5.990	Jaguar XJ220	9.300	Adoptador juegos US	A 8.990	Mickey Mouse II	5.190	Tazmanla	5.190

SUPER NOVEDAD OCTUBRE:

STREET FIGHTER CHAMPION EDITION 24 MEGAS!!!

Precios válidos salvo error

CLUB CAMBIO JUEGOS:

MEGADRIVE/SUPER NES USA 1.500 Pts. SUPER NES PAL 2.000 Pts. NES/MASTER SYSTEM/G. GEAR 1.000 Pts. (Oferta limitada Octubre)

El Tablon de Somie

CAMBIOS

Quisiera intercambiar varios juegos de la Megadrive con Chico/as de Vigo y tambien de toda España ¡Animaros!. Telf.: (986) 472432. Pilar Moreno Vigo, Pontevedra Ref.1266

Cambio Master System II, con cinco juegos: Alex Kid, Asterix, Pacmania, Gauntlet, Action Fighter por Megadrive o Game Gear con algun juego. Telefono (986) 370690. Diego Moreira Vigo Ref.1267

Cambio Sonic para Megadrive por Sonic 2. Interesados llamar (956) 28005. Alvaro Cuellar Cadiz Ref. 1268

Cambio juegos GG. Tengo: Wonderboy I y 3, Ninja, etc... Telf.: 589323 de 9 a 11 de la noche. Pedro Damian Bisbal Colonia de San Pedro, Baleares Ref.1269

Cambio para Master System juegos, tengo Mercs, Super Kick Off, Black Belt y Enduro Racer. Telf.: 226321 con prefijo 941. Javier Martinez Logroño, La Riojo Ref.1270

Cambio el juego Batman Returns de la Game Gear por el Spiderman, interesados llamar al telefono 7423110. Alberto Sanchez Madrid Ref.1271

Cambio los juegos The Ninja y Tazmania para la Master System II por Asterix y Batman Returns o similares. Telf.: 8696877 Roman Alvarez Suria, Barcelona Ref.1272 Cambio WWF por Two Crude Dudes de Megadrive. Llamar a parte de las 8:00. Telf.: 4628943. Jose Manuel Alonso Madrid Ref.1273

Cambio los juegos 5 in 1 por los juegos, si puede ser, Out Run y otro cualquiera. Telf: (971) 351921. Jose Ramon Ortega Mahon, Menorca Ref. 1274

Cambio Transbot, Super Tenis, Enduro Racer, Super Kick Off y Wonder Boy 3 de Master System 2. Telf.: 5398309 (96). Jose Nuñez Elda, Alicante Ref 1275

Intercambio juegos Megadrive: yo tengo Ghost Busters y Quackshot por World of Illusion, Tortugas Ninja, Ghouls'n Ghosts.Telf.:(93) 6655367. Alex Marcos Castelldefels, Barcelona Ref. 1276

Cambio Alien Storm Megadrive por Street of Rage. Compro los numeros de cierta revista (consultar nombre) 202 y 213 por 400 cada uno con sus cintas. Telf.: 6986651
Roberto Aguilar
Parla, Madrid
Ref. 1277

Cambio G-Loc MS 2 en magnifico estado por cualquier otro, si es posible por alguno de deportes. Telf.: 802835. David Garcia Talavera, Toledo Ref.1278

Intercambio el juego Last Battle por cualquiera preferiblemente de lucha. Llamad al 3650786. Jose Ramon Sagarna Madrid Ref.1279

Me gustaria cambiar Batman Returns por Sonic 2, o Wonderboy in Monster Land.

Interesados llamad al teléfono: 3721809. Jose Javier Gonzalez Valencia Ref.1280

Cambiaria Back to the Future III por el Strider o Rastan. Telf.: (95) 4726024. Jesus Manuel Hernandez Dos Hermanas, Sevilla Ref. 1281

Cambio Nintendo por Game Gear. Mi consola tiene un mando y un juego, Super Mario 3. Telf.: (958) 636371. Moises Sanchez Almuñecar, Granada Ref.1282

Cambio videojuego Moster System, interesados llamar de 1 a 2 al 5438268 con el 96 si llama fuera de Alicante. Matias Jose Nso Elche, Alicante Ref. 1283

Tengo una consola Megadrive y me gustaria cambiar el juego Predator 2 por otro juego cualquiera. Llamar de 6 a 9h. tardes. Telf.: (93) 4280557. Jaime Bravo Barcelona Ref.1284

Vendo Master System 2 con 8 meses de uso, con dos mandos, pistola, 3 juegos (uno de pistola) más el de la consola, todo por 12.500 ptas. Por separado el mando Pro-pad con una semana de uso por 3.000 ptas, todo el lote por 15.000 ptas. También cambio todo por Game Gear. Telf.: 7193652.
Emilio Pozo
Madrid

CONTACTOS

Ref.1285

Quiero intercambiar a Angel Collado Ref.1172, el juego Olimpic Gold y Donald Duck por Alien 3 y Ghouls'n Ghosts. Mi telefono es (96) 5867467. Miguel Suarez Benidorm, Alicante Ref.C94 Atencion, proxima apertura club con revista y carnet propio, además sorteos mensuales. Interesados llamar de 15:00 a 17:00 a los Telf.: (956) 405665. Moises Martinez Chiclana, Cadiz Ref.C95

Hola consolegas, que tal estais. Mega animense y escriban al club Mega sonic para Mega cambiar juegos de Megadrive y consultar sobre algunos Mega trucos aquí en mega Lanzarote. Mi Mega teléfono (928) 811104, venga, no se Mega corten. Nando Placeres Arrecife (lanzarote), Las Palmas Ref. C96

COMPRAS VENTAS

Vendo juego Budokan por 2.500, el juego está nuevo. ¡Una ganga!. Telf.:6132539. Alberto Sanchez Mostoles, Madrid Ref.VC298

Vendo Master System II con dos mandos, juego Sonic y Alex Kidd in Miracle World. Todo en buen estado por 11000 ptas. Telf.:6938808 Juan Luis Castaño Leganes, Madrid Ref.VC299

Vendo MS, dos juegos en memoria (uno secreto) + 10 cartuchos con instrucciones y trucos. Embalaje original. Ocasion: Todo 32.000 pts. Llamar interesados al (983) 810699. Solo Lunes de 20 a 22 horas. Juan Manuel Lorenzo Medina del campo, Valladolid Ref.VC300

Master System completa + los juegos Sonic, Sonic 2, Chuck Rock, Shadow of the Beast y Monaco 2. 15000 ptas. Telf.: (974) 229978. David Bernad Huesco Ref. VC301 Vendo a 4900: Sonic, Joe Montana, G-Loc. Todos de Game Gear. Tambien los cambio. Telf.: (977) 322363. Jose Manuel Pizarro Reus, Tarragona Ref.VC302

Vendo consola Master System II, buen estado con juegos Alex Kidd in Monster World y el SuperSonico o Sonic a 9500. Telf.: 2283591. Antonio Conde Malaga Ref. VC303

Vendo 15 cartuchos de Master System y la consola con el Alex Kid por 40000 ptas. Llamad al (973) 777018. Sergio Plaza Benavent de Segria, Lerida Ref.VC304

Si quieres juegos de la Master por 2000 pts. llama al (972) 590795. Albert Sarola Besalu, Girora Ref.VC305 MEGAFORCE
TABLON DE SONIC
Ed. Primavera
C/Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona

Vendo Master System con 2 control pad: Heroes of the Lance, The Ninja y Alex Kid. Todo nuevo por 15000 pts. Telf.: (964) 494011. Juanjo Marti Canet lo Roig, Castellon Ref.VC306

Vendo juegos Master System Sonic 1 y Sonic 2, Asterix, Heroes of the Lance a 4000 ptas cada uno. Llamar al (91) 5220205. Gregorio Vazquez Madrid Ref.VC307

Vendo Master System II con 2 control pad y 5 juegos al precio de 20000 pts. Telf.: 4587596, de 19 a 21h. Jaime Ferrer Madrid Ref.VC308

Vendo el juego Toki para MD: precio 4000-4500 pts. Interesados llamar al (973) 530397 a partir de las 9h. Albert Escude Cervera, Lerida Ref.VC309

Vendo Master System II mas 4 juegos y un control pad, el interesado llame al número de telefono (988) 421280. Jose Miguel Dieguez Cañizo, Orense Ref.YC310

Vendo la Master System con los juegos Sonic, Tazmania y Chuck Rock por el precio de 25000 ptas. Telf.: 2866425. Ivan Pous Gandia, Valencia Ref.VC311

Vendo el Sonic 2 de MS por 4000 sin estrenar y el 1 por 3000 Golfamania a 2000. Compro Megadrive pr 12000. Telf.: (956) 308693. Juan Antonio Vargas Jerez, Cadiz Ref.VC312

Vendo consola Game Gear con convertidor para la Master , adaptador de corriente y tres juegos por 30000 pts. Telf.: (986) 438012. Vicente Manjon Vigo, Pontevedra Ref.VC313

Vendo GG nueva, 14 juegos, el adapdor a la Master y 2 juego y el de la red por 40000 pts. Llama al 3550734. Pablo Angel Colina Madrid Ref.VC314

Tablón de Sonic - Normas de participación

En "El Tablón de Sonic" cualquiera puede poner un anuncio gratuito, para ello basta con enviar el cupón (valen fotocopias). Es imprescindible que indiques correctamente tu dirección y número de teléfono para que el anuncio sea publicado. Los cupones deben enviarse a: MEGAFORCE / TABLON DE SONIC

Ed. Primavera
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona



TABLON DE SONIC MEGADRIVE MASTER SYSTEM GAME GEAR Compra Venta Intercambio Contacto Nº 18







¡Hola amigos! Ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis. Si me necesitáis escribidme una carta a: MEGAFORCE/Correo de Sonic C/ Córcega 267 Principal 2º 08008 Barcelona

Hola Sonic, me llamo Jordi. Te escribo para que me resuelvas un pequeño problema: Tengo una Game Gear y ahora quiero comprarme una Megadrive, pero me he enterado por esta revista que Sega piensa sacar una nueva versión: la Megadrive 2. ¿Podrías decirme cuándo saldrá? ¿Qué precio tendrá? También me gustaría que me comentaras la versión del Streets of Rage para Game Gear. Muchas gracias por todo.

Jordi Durán Sabadell, Barcelona

Efectivamente. Sega va ha lanzar un nuevo modelo de la 16 bits, más pequeño y con un aspecto más futurista, también está pensado para acoplarlo en el soporte CD-ROM, que en un principio va destinado para esta consola, ya que el modelo antiquo, al ser un poco más grande, sobresale por uno de los extremos (por las fotos podrás comprobar que se ha ampliado la plataforma para que cubra toda la base de la Megadrive 1). Una fecha oficial no existe de momento, pero es posible que en un futuro Sega prefiera lanzar un pack especial con la Megadrive 2 y el CD-ROM 2 a un precio muy asequible. Uno de los más famosos y mejores juegos de lucha callejera. Streets of Rage, para su versión Game Gear no tiene nada que envidiar de su hermana mayor. Te lo recomiendo sin lugar a dudas.

Thola Sonic, tengo una Game Gear y hace poco me he comprado el Shinobi 2 y el Mickey Mouse. Te pido un truco de los dos juegos. Adiós.

Jose Manuel Rapado

Valencia

Te daré dos trucos sobre el Shinobi 2. El primero es una clave para tener todos los ninjas: 9F723 y otro para empezar en la fase final: 3FAAE. Sobre el Mickey Mouse 2, de momento no existe ningún truco para él.

Hola Sonic! Tengo una Game Gear y quisiera que me resolvieras dos dudas que tebgo:

1-¿Hay algo que hacer para pasar de la pantalla 1 a la 60 en el juego "Pengo"?

2-¿Hay algún truco para el Ninja Gaiden?

José Antonio Barragán Barcelona Hola Sonic Tengo una Megadrive, te quiero hacer unas cuantas preguntas.

1-¿Es verdad que consiguiendo en el Sonic The Hedgehog las seis esmeraldas de caos pasas a la última prueba?

2- ¿Cuál es el menú de Batman?

3- ¿Cuándo saldrá el cartucho Bola de Drac?

4- ¿Cuál me aconsejarías, el cartucho Bola de Drac o Bola de Drac Z? Francisco Jurado Casas de Utiel, Valencia

1- No hace falta coger las seis esmeraldas para llegar al final.

2- Supongo que te refieres a si existe

un truco para encontrar el menú especial. Si es así, no existe tal truco (de momento)...

3- No se tiene información sobre este cartucho.

4- ¿Cómo te voy a aconsejar sobre algo que de 2- Me gustaría saber cómo se teclean los códigos en la MD si hay que entrar en algún modo con el password o qué. Gracias y adiós.

Javier Dominguez Madrid

1- Exactamente no es que vaya a salir una tercera parte, sino algo un poco diferente. ¿Te acuerdas de las fases en las que Sonic rodaba por escenarios tipo Pimball? Pues precisamente de eso tratará el próximo cartucho. Prepárate para hacerme rebotar en todo tipo de rebotadores y salir airoso de todas las trampas que nos ponga nuestro eterno enemigo Robotnik.

2- Depende de los cartuchos, hay algunos que por su duración no se pueden terminar de un solo golpe, y por eso tienen una opción especial para colocar unos códigos para poder seguir en el sitio donde te quedaste la última vez, también se utilizan para introducir algún truco.

Hola colega Sonic! Me llamo Adrián y tengo una Megadrive y quisiera hacerte unas preguntas:

1- En el nº 12 una chica preguntaba si había un truco



1- Aquí tienes mucho más que eso, para aumentar las vidas y elegir fase sigue este pequeño truco: pulsa START y al mismo tiempo la diagonal arribaizquierda y los dos botones de disparo varias veces.

2- No existen trucos, pero tienes el dossier al completo en nuestro primer número (sí, el original número 1). Allí encontrarás las técnicas a seguir con cada boss final. momento no tenemos información (solo rumores de Japon), ni pantallas ni nada de nada?

Hola Sonic, me llamo Javier y tengo una MD y me gustaría hacerte dos preguntas:

1- ¿Va a salir el Sonic 3?





para Sonic 2 empezando en Death Ega Zone, pero que no fuese el de las esmeraldas. ¿Cómo es el de las Esmeraldas?

- 2- ¿Podrías decirme algún truco para escoger el final en Kid Chameleon?
- 3- ¿Qué juego recomiendas? ¿Street Fighter 2 o Home Alone? ¡Que te diviertas con Tails!

Adrián Llamas Orense

1- En la primera fase, coge 50 anillos, toca el poste de estrella, métete en el círculo de estrellas y trata de completar la fase de Bonus. La superes o no, pulsa RESET y elige Options. Deja seleccionado la primera opción y pulsa START. Volverás a empezar desde el principio, pero si de nuevo recoges 50 anillos y tocas el primer poste, conservarás todas las joyas que tuvieras antes de pulsar RESET. De esta forma, lograrás fácilmente las 7 joyas. Con ellas en tu poder, más 50 anillos, y pulsando el botón de salto, te convertirás en Super Sonic. Más rápido y ágil, indestructible ante los enemigos y que te llevará a un final distinto una vez acabes con Robotnik.

- 2- Para pasar al enemigo final, hay que acabar el nivel 2: saltando sobre el bloque que hay encima de la bandera, al final del nivel, y despuès pulsando B, C y DIAGONAL ABAJO/DERECHA a la vez.
- 3- Sin duda prefiero Street Fighter 2, que por cierto dentro de poco ya podrás disfrutar de él con sus 24 megas de escenarios, luchadores, patadas, llaves, golpes especiales... Ya se sabe, en el mundo de las consola, lo bueno se hace esperar.
- Hello Sonic Tengo una Megadrive y el juego The Terminator 2, pero sólo puedo pasarme las dos primeras pantallas. La Tercera, la del camión, no consigo pasarla y no logro averiguar

como conseguirlo. ¿Podrías decirme cómo hacerlo? Gracias.

Jorge Blasco Zaragoza

Sólo preocupate de destruir las naves que surgen por la derecha e izquierda de la pantalla, sin preocuparte de los Terminators que te disparan, de esta forma, tienes más posibilidades de consequir pasar.

Mola Sonic, me llamo RAY y tengo una Megadrive, me gustaría que me contestaras unas preguntas: ¿Qué videoiueaos me aconsejarías? Ecco The Dolphin o World of Illusion. ¿Cuánto cuesta la Game Genie? Bueno, esto

es todo y hasta aquí se despide Ray. Rafael Rodríguez Santa Cruz de Tenerife

Aunque los dos son muy buenos, hay uno de ellos que tiene una especial atracción, por las cartas que he recibido, todos coincidían que Ecco The Dolphin, por sus escenarios y animación,

especialmente la del personaje, hace que jugar con esta peaveña maravilla sea todo una gozada.

El precio actual de la Game Genie es de 9.900 ptas. Es una buena compra si tienes muchos cartuchos en los que no has podido llegar al final.

Mola Megaforcianos! Me llamo David y soy de Barcelona y mis preguntas son las siguientes:

1- En el nº 13 de vuestra revista dais unos pequeños mapas del Flasback, y siguiéndolo llego a un mundo viscoso y con criaturas deformes. Me podéis decir cómo se pueden abrir las puertas del final del todo?

2- El mando de seis botones ¿cuándo

Sobre tus preguntas del Flashback, las tienes todas solucionadas en el dossier publicado en el número 17. En cuanto a tu otra pregunta, lo más seguro que el mando salaa a la par que el cartucho, del que todavía no se sabe una fecha oficial, pero ten seguro que muy pronto...

→Hola Sonic, me llamo Jordi, tengo una MD, y quisiera hacerte algunas preguntas:

1- ¿Me puedes decir si hay algùn truco para conseguir un menú en el cartucho X-MEN? Ya que siempre que se terminan las vidas tienes que volver a empezar por falta de contraseñas.

2- Tengo el Road Rash 2, y cada vez que termina la última carrera del juego, contra los policías, el juego queda paralizado, haciendo un pitido continuo, en vez de hacer un final, ¿es un problema del cartucho, o es que termina así?

3- ¿Podrías decirme cuándo saldrá Super Star Wars para la Megadrive?

Bueno, esto es todo, espero que puedas contestar las preguntas, gracias v hasta otra.

Jordi Colom

Celra, Gerona



saldrá a la venta en España? ¿Y el

3- ¿Podrías ofrecer en vuestra revista

un mapa completo del Flashback para

Mega Drvie?. O al menos todos los

trucos posibles o todos los códigos de

juegp Street Fighter 2?

nivel fácil, Gracias Sonic.

Cornella, Barcelona

David Bravo

- 1- De momento no tengo disponible ningún truco para
- 2- Me atrevo a decir que es un fallo del cartucho, porque a mi me ha pasado lo mismo, ¿será posible que los chicos de Electronic Arts hayan pasado este fallo?
- 3- No se conoce la fecha de salida, ya que está aún en preparación.



Mega Force





Force 3



Mega Force 4



Mega Force









Mega Force





Mega Force



Mega Force





Mega Force 14







NO TEPIENDAS MEGIFORES LA PRIMERA REVISTA 1002100 SEGR SITE FALTA ALGUN NUMERO EN TU COLECCIÓN MANDA EL CUPON >

CUPON DE PEDIDO

al	SI,	quiero io unito	que i	me en e 350	vien ptas	los número . (incluidos	os atro	isados gastos	que de d	indico envío).

lega	Force	Nº:	****	Mega	Force	Nº:	*****	Mega	Force	Nº:	*****
	Force			Mega				Mega	Force	Nº:	•••••
	Force			Mega	Force	Nº:	*****	Mega	Force	Nº:	****

NOMBRE Y APELLIDOS		
DIRECCION		
CODIGO POSTAL	POBLACION	
PROVINCIA	TELEFONO	

FORMA DE PAGO:

- Cheque nominativo a EDITORIAL PRIMAVERA C/ Córcega 267, principal 2º, 08008 Barcelona
- Giro postal № a EDITORIAL PRIMAVERA (indique el concepto del pago en el apartado texto)
- SI, quiero que me envien la cantidad de tapas para la revista Mega Force a un precio unitario de 850 ptas
 - Para los números 1 al 10 Para los números 11 en adelante
 - -No se admiten pedidos contra reembolso. -Se ruega que envíen un giro o talón único por cada cupón de pedido ENVIA ESTE CUPON A:

EDITORIAL PRIMAVERA C/ CORCEGA 267, PRINCIPAL 2º, 0808 BARCELONA (se aceptan fotocopias)





INAUGURACION DE THE NEW CANADIAN STORE

Posiblemente ya hayas oído hablar del NEW canadian STORE, hace ya algunos meses que la noticia fluctúa por los ambientes del mundo de los videojuegos y del entretenimiento en general...

Mucha gente no se lo acaba de creer, y es que THE NEW canadian STORE, tiene mucho de increíble... ¿Te imaginas más de 1.000 m2 dedicados a productos para el entretenimiento? Pues, sí, eso es THE NEW canadian STORE, un nuevo concepto

dentro de los populares canadian

CENTERS...



Y, si aún no te lo puedes creer, a través de esta re-vista te queremos invitar formalmente como socio a la próxima inauguración de THE NEW canadian STORE. Llama al tel: (93)424.65.23, para confirmarnos tu asistencia y te diremos el día y la hora de la inauguración. No faltes a esta gran cita en:

Rambia Cataluña, 2-4

y conoce la nueva dimensión en entrenimiento.

¡Te estaremos esperando!



The state of the s

Velocirraptores, Branquiosaurios, Tiranosaurios-

-Rex... Sé uno de ellos y siembra el pánico, o enfréntate a ellos como el

intrépido Doctor Grant en -según la prensa especializada-.





"La más grande aventura en 16 MEGAS jamás producida". Un juego diseñado y programado... ien exclusiva!

para tu MEGA DRIVE por un equipo de diseñadores gráficos, colaboradores del mismísimo Spielberg y la ayuda

del paleontólogo Robert T. Bakker

en el estudio de los movimientos de los saurios. iiBestial!!

Su inteligencia aumenta fase a fase gracias al sistema

Desplazamiento ultrasuave. Scroll lateral

Dinosaurios Digitalizados.

tados directamente del film. Descubre

Atraviesa pasadizos y usa tus armas

dardos explosivos, descargas

eléctricas...).

D.P.A. (Dynamic Play Adjustment).

prodigioso.

Sonido y efectos resca-

códigos secretos.

(granadas,

פיולווויי

Parque Jurásico de

SEGA. iiLo más fuerte

en millones de años!!

ERES UN MONSTRUO



TAMBIEN DISPONIBLE EN: MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR. PROXIMAMENTE EN MEGA CD.





SEGA LA LEY DEL MAS FUERTE

